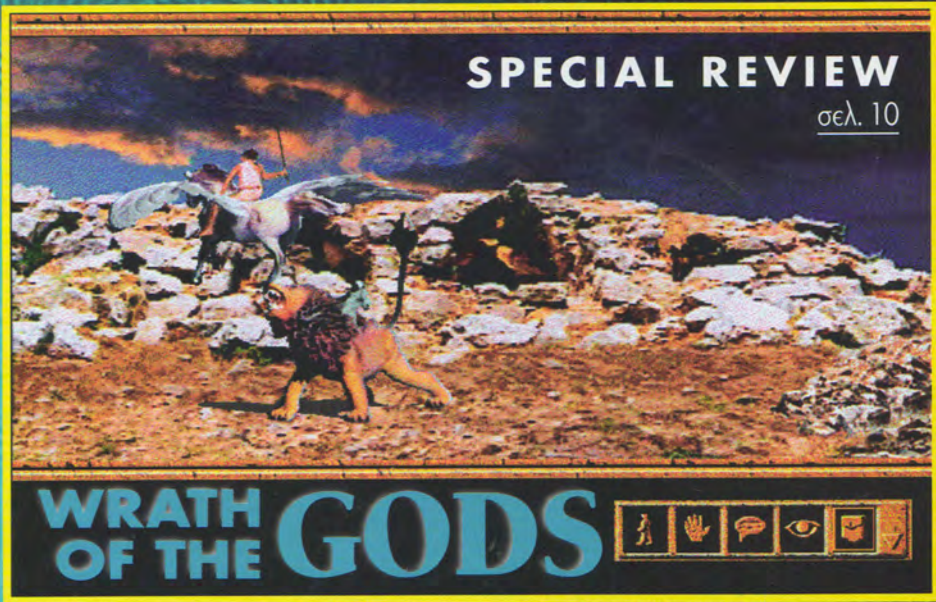
ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PC MASTER

PC GAMES

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1994



The Genie's Curse



THE PLAYERS
TELECLUB
SHOP

LET YOUR PC DO THE GAME







Ελάτε στο TELECLUB και βρείτε τα πιο δυνατά και ...φρέσκα CD-ROM games της παγκόσμιας αγοράς.

Μείνετε συντονισμένοι σταθερά με το TELECLUB. Κάθε μέρα νέες κυκλοφορίες ταυτόχρονα με το εξωτερικό. Τηλεφωνήστε μας...

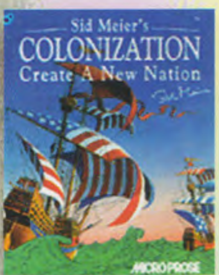






GAMES FOR WILD GAMERS

MAD DOG McCREE II
MYST - REBEL ASSAULT
TERMINATOR - CASTLE II
PRIVATEER - DESERT STRIKE
BLODNET - CYBERWAR
LARRY'S NEW ADVENTURES
ALIEN - PAGAN
CENTRAL INTELLIGENCE
7 GUEST - SOCCER
MULTIMEDIA MAGIC
LORDS OF MIDNIGHT
LABYRINTH OF TIME
SUPER STRIKE COMMANDER
... and more













LOVE! ...THE BIGER GAME OF ALL

SECRETS
SINFULLY YOURS
DIRTY TALK
EXTREME DELIGHTS
EROTIC SIGHTS & SOUNDS
LEGENT OF KAMA SUTRA
...and more

ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ Η ΠΩΛΗΣΗ ΕΡΩΤΙΚΩΝ ΘΕΜΑΤΩΝ ΣΕ ΠΑΙΔΙΑ ΚΑΤΩ ΤΩΝ 18 ΕΤΩΝ



ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ
TELECLUB ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΘΗΣΕΩΣ 60 - ΤΗΛ. 9574.371 -2 - FAX: 9588.503

TELECLUB ΒΟΛΟΣ
ΚΑΡΤΑΛΗ 100 & ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ - ΤΗΛ. 0421/35449

ENTER

EDITORIAL



Μέσα στη ζέστη του χειμώνα, μια σταγόνα δροσιάς: Το Wrath of the Gods. Ενα μοναδικό, πραγματικά, adventure, το οποίο ασχολείται αποκλειστικά με την ΕΛΛΗΝΙΚΗ μυθολογία. Ο ήρωας τον οποίο χειρίζεστε είναι κάτι ανάμεσα σε Ηρακλή, Θησέα και Ιάσονα, ενώ όλα τα τοπία που παρουσιάζει το παιχνίδι είναι άκρως ελληνικά. Και δεν είναι μόνο αυτό. Σε κάθε τοποθεσία του παιχνιδιού υπάρχουν πληροφορίες σχετικές είτε με την τοποθεσία, είτε με τον μύθο που εξελίσσεται. Πραγματικό διαμάντι! Περιττό να πούμε ότι ο φίλος μας ο Αντρέας ξετρελάθηκε μαζί του.

Παρουσία του Wrath of the Gods, το Alone in the Dark 2 πέρασε αναγκαστικά σε δεύτερη μοίρα. Οχι βέβαια ότι είναι λιγότερο σημαντικό, αλλά - όπως και να το κάνουμε - η Ελλάδα είναι Ελλάδα. Η συνέχεια του Alone, λοιπόν, είναι πολύ καλύτερη. Ω, ναι! Οι άνθρωποι είδαν τι δεν τους άρεσε στο 1 και το βελτίωσαν. Οχι, παίζουμε.

Το Al Quadim, το RPG του μήνα, πιθανόν να το έχετε ακουστά. Ηταν μεγάλη επιτυχία στα επιτραπέζια Role Playing Games. Και φυσικά, μια τέτοια επιτυχία δεν θα μπορούσε να εξαιρεθεί από τον κατάλογο των RPGs για υπολογιστές που ετοιμάζει η SSI. Ομολογουμένως, πάντως, το Al Quadim είναι ιδιαίτερα ευχάριστο. Τζίνι, μάγισσες και συζυγικές απιστίες δημιουργούν ένα πολύ όμορφο περιβάλλον.

Τελευταίο άφησα το Tie Fighter, το οποίο αποτελεί συνέχεια, κατά κάποιον τρόπο, του Rebel Assault. Αυτή τη φορά όμως, δεν είστε ο επαναστάτης που θέλετε να καταστρέψετε την αυτοκρατορία, αλλά ένας μαχητής της αυτοκρατορίας, ο οποίος θέλει να πατάξει τους ποταπούς επαναστάτες. Αν αισθάνεστε "κακούληδες", αρπάξτε την ευκαιρία!

Με τις ευχές μου για δροσερότερες ημέρες...

Ο Αρχισυντάκτης

PC GAMES

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1994

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός, **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Αντρέας Τσουρινάκης, Αργύρης Γιαγιάς, Αντώνης Ροζάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Κωνσταντάκης Μάνος, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος , **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας , **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Γιώργος Νάνος, Μποζά Εύη

Το **PC GAMES** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από το υποκατάστημα της εταιρίας COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663 **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ-ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Στέλλα Δίντση, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Φιλιώ Αποστολίδου

Το **PC GAMES** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη,

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γιώργος Παπαγεωργίου, **DESKTOP PUBLISHING:** Κατερίνα Τσιτσώνη-Κομίνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** Χάρης Σαράντης **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Νίκος Χρυσικός, Χρήστος Μηνασίδης, **ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ:** Παύλος Καραγιαννίδης
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Γενική Εκδοτική Τύπου ΑΕ.

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC GAMES"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink, **ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:** 9242218, 9242220, 9242227, 9242247, 9241478, 9241518, 9227606, 9227665, 9229128, **VOICE:** 9238672-5 (Sysop)

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 7.900 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 12.000 δρχ. **ΔΙΕΤΗΣ:** 14.900 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 7.000 δρχ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 12.000 δρχ., Αμερική 13.000 δρχ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΙ ΘΡΥΛΟΙ ΤΩΝ ADVENTURES!



ΔΡΧ. 4500

ΔΡΧ. 4100

Δύο βιβλία με τις λύσεις των δημοφιλέστερων adventures, γραμμένα ειδικά για τους οπαδούς της περιπέτειας.

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΗΜΕΡΑ!

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ-ΑΘΗΝΑ: **COMPUPRESS SUPPORT CENTER**
Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3601761, 3641095.
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 287610, 284864, Fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: **MTS INSTITUTE OF COMPUTER SCIENCE** Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ
ADVENTURES II, ADVENTURES III
Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση:
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑ: ....
ΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....
ΤΚ: ....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....
ΗΛΙΚΙΑ: ....
ΥΠΟΓΡΑΦΗ: ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή:
- ❑ Το βιβλίο Adventures II ....4.100 δρχ.
- ❑ Το βιβλίο Adventures III ....4.500 δρχ.
- ❑ Τα βιβλία Adventures II & III ....8.600 δρχ.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

PCM

PC GAMES

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1994

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

SPECIAL REVIEW

Ενα μοναδικό adventure, το οποίο αποτελεί μια πολύτιμη ανθολογία της ελληνικής μυθολογίας. Ενα "must have" για όλους τους χρήστες! (CD-ROM)

ADVENTURE

Η αντάξια συνέχεια του πρωτοποριακού Alone in the Dark, εξίσου εντυπωσιακή και ατμοσφαιρική.

RPG

Τζίνι, μάγισσες φέρτε βότανα, χιούμορ και μαγική ατμόσφαιρα σε ένα από τα πιο ευχάριστα RPGs της χρονιάς.

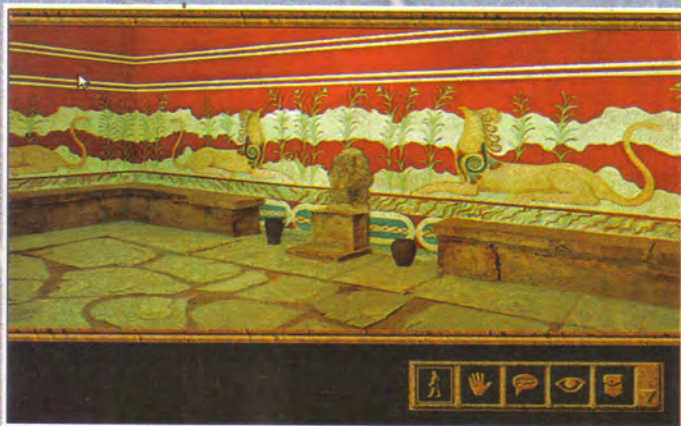
SIMULATION

Μια ακόμη παραλλαγή του "Πολέμου των Αστρων", συμπληρωματική του Rebel Assault, με τη διαφορά ότι τώρα εσείς είστε οι "κακοί".

STRATEGY

Ούτε πόλεις, ούτε μυρμήγκια, ούτε πλανήτες. Αυτοκίνητα! Καθιερωθείτε στην αυτοκινητοβιομηχανία. Αυτή κι αν είναι πρόκληση!

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ



σελ. 10

Wrath of the Gods: Ενα μοναδικό adventure, το οποίο αποτελεί μια πολύτιμη ανθολογία της ελληνικής μυθολογίας. Ενα "must have" για όλους τους χρήστες! (CD ROM)



σελ. 26

Alone in the Dark 2: Η αντάξια συνέχεια του πρωτοποριακού Alone in the Dark, εξίσου εντυπωσιακή και ατμοσφαιρική.



σελ. 18

Tie Fighter: Μια ακόμη παραλλαγή του "Πολέμου των Αστρων", συμπληρωματική του Rebel Assault, με τη διαφορά ότι τώρα εσείς είστε οι "κακοί".

PROJECT X

Η Team 17 είναι μια πολύ γνωστή εταιρία, κυρίως στο χώρο της Amiga, μια και εκεί έχει κυκλοφορήσει μερικά εντυπωσιακά παιχνίδια, ιδίως στην κατηγορία arcade. Τελευταία, έχει αρχίσει να κυκλοφορεί και ορισμένους τίτλους σε PC, ο πιο πρόσφατος των οποίων είναι το Project X. Οπως βλέπετε, ο τίτλος δεν δηλώνει κάτι το ιδιαίτερο, και αυτό θα μπορούσαμε να πούμε και για το παιχνίδι, αφού πρόκειται για ένα κλασικό διαστημικό shoot'em up σε οριζόντιο scrolling.

Ωστόσο το gameplay είναι ιδιαίτερα εθιστικό, μια και μπορούμε εύκολα να μπούμε στο πνεύμα του παιχνιδιού, ενώ επίσης εύκολα μπορούμε να περάσουμε κάποιες πρώτες πίστες. Τα θετικά στοιχεία του παιχνιδιού είναι, όπως είπαμε, το πολύ καλό scrolling, τα καλά γραφικά με τα ωραία χρώματα, η ποικιλία των εχθρών και η πολύ καλή τιμή στην οποία θα διατίθεται.

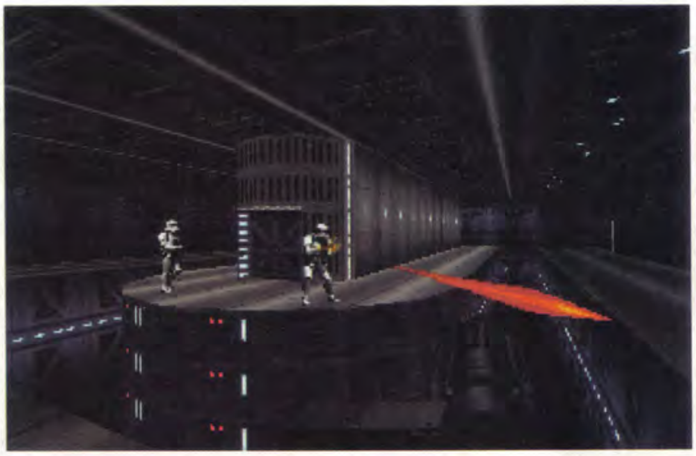
Σίγουρα, δεν μπορεί να συναγωνιστεί το πολύ καλό raptor, ωστόσο για τους φανατικούς arcade παίκτες είναι μια καλή λύση, αν λάβουμε υπόψη ότι δεν υπάρχουν πολλά του είδους στο χώρο. Αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στον επόμενο μήνα.

DARK FORCES

Οπως έχουμε πει και στο παρελθόν, η LucasArts ετοιμάζει μερικές "καυτές" νέες κυκλοφορίες για όλα τα είδη των games. Ακολουθώντας μάλιστα και αυτή το ρεύμα που έχει επικρατήσει σχετικά με τα clones του Doom, κυκλοφορεί και αυτή το δικό της clone με το όνομα Dark Forces. Οπως ίσως θα έχετε καταλάβει, και αυτό το παιχνίδι της LucasArts έχει ως βασικό θέμα τη σειρά ταινιών "Star Wars".

Παίρνουμε λοιπόν το ρόλο ενός επαναστάτη ο οποίος εισβάλλει σε μια αυτοκρατορική βάση και ερχόμαστε αντιμέτωποι με τους αυτοκρατορικούς στρατιώτες. Ωστόσο το Dark Forces δεν παραμένει στα όρια του Doom-clone αλλά αποτελεί, από μόνο του, ένα πολύ καλό παιχνίδι.

Διαθέτει ένα ειδικό Engine φτιαγμένο από τη LucasArts, με το οποίο μπορείτε να κινείστε προς όλες τις διευθύνσεις, να κοιτάτε πάνω και κάτω, ενώ επίσης μπορείτε να τρέχετε και να πηδάτε. Ετσι, το Dark Forces θα αποτελεί όχι ένα απλό Doom-clone, αλλά έναν ισχυρό αντίπαλο για το επερχόμενο Doom II. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει εντός δύο μηνών, ενώ για τους φανατικούς του είδους μετά τα Χριστούγεννα θα υπάρχει και η συνέχεια αυτού του παιχνιδιού όπου, όπως και στο TIE fighter, θα είστε με τη σκοτεινή πλευρά της "δύναμης".





NASCAAR RACING

Οσοι είχατε μείνει ικανοποιημένοι από την ποιότητα της δουλειάς της Papyrous στο Indycar Racing, σίγουρα θα ενθουσιαστείτε με τη νέα παραγωγή της εταιρίας, το Nascaar Racing. Αυτή τη φορά θα υπάρχει και CD έκδοση για το drive simulation των διάσημων στην Αμερική αγώνων, όπου θα υποστηρίζεται υψηλή ανάλυση 640x480.

Στο παιχνίδι θα υπάρχουν 9 διαφορετικές πίστες, ενώ θα ακολουθήσουν και άλλες. Επίσης, το extra option για το Indycar racing, painting των αυτοκινήτων, θα υπάρχει στο παιχνίδι έτσι ώστε να μπορείτε να φτιάξετε το αυτοκίνητό σας στα χρώματα που εσείς θέλετε. Από τα πιο θετικά στοιχεία είναι τα εντυπωσιακά graphics, η άψογη ανταπόκριση του αυτοκινήτου στις κινήσεις του χειριστή και γενικά το πολύ καλό στήσιμο του παιχνιδιού, που θυμίζει πιο έντονα από κάθε άλλο του είδους, τους αγώνες αυτοκινήτου. Το αναμένουμε με ενδιαφέρον μέχρι το τέλος του χρόνου.

ZEPHYR

Το πρώτο πράγμα που θυμάται κάποιος όταν ακούει το όνομα New World Computing, είναι φυσικά η σειρά Might and Magic. Ομως τώρα υπάρχει ένας τίτλος με την ονομασία Zephyr.

Βρισκόμαστε στο πολύ μακρινό μέλλον όπου μεγάλες εταιρίες διοικούν τον κόσμο και οργανώνουν αγώνες με τα ειδικά Zephyr διαστημόπλοια. Θυμίζει λίγο το Cyberace αλλά σίγουρα θα είναι πολύ καλύτερο από αυτό.

Ολα τα graphics του παιχνιδιού κινούνται σε πολύ υψηλά επίπεδα, χωρίς αυτό να εμποδίζει σε τίποτα το παιχνίδι να είναι αρκετά γρήγορο. Το ιδιόμορφο όμως είναι ότι στο Zephyr μπορούν να συμμετάσχουν μέχρι και 8 παίκτες. Σίγουρα θα έχει αρκετό ενδιαφέρον και αναμένουμε σύντομα την ολοκληρωμένη του έκδοση.





JAZZ JACKRABBIT

Τα arcade παιχνίδια στο PC είναι σίγουρα πολύ λιγότερα απ' ό,τι σε άλλους υπολογιστές. Ακόμα λιγότερα όμως είναι αυτά που διαθέτουν κάποιο επίπεδο ποιότητας. Τα Zool και Zool 2 (test σε άλλες σελίδες του περιοδικού) είναι μέχρι στιγμής από τα κορυφαία του είδους platform-arcade. Ομως τώρα έχουν να συναγωνιστούν έναν ισάξιο, ή ίσως και καλύτερο, αντίπαλο. Μιλάμε για το Jazz Jackrabbit της Epic MegaGames, γνωστότερη κυρίως από τα πολύ καλά φλίπερ παιχνίδια. Οπως ίσως καταλαβαίνετε και από το όνομα, χειριζόμαστε το λαγό Jazz που το παρουσιαστικό του έχει να κάνει με το rambu (πολυβόλο και κόκκινη κορδέλα στο κεφάλι). Πρόκειται για ένα πολύ καλό platform-arcade με πολύ γρήγορο scrolling, πολύ καλή επιλογή χρωμάτων και πολύ καλή σχεδίαση των levels. Μάλιστα, μπορούμε να πούμε ότι είναι τόσο καλό, ώστε δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από αντίστοιχα console games (Sonic Hedgejog 1 και 2). Τέλος, ένα από τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του είναι ότι ύστερα από ορισμένες πίστες υπάρχουν ειδικά bonus stage όπου κινούμαστε σε τρισδιάστατο περιβάλλον. Αναμένεται να κυκλοφορήσει στους επόμενους δύο μήνες και σίγουρα θα το έχουμε σε αναλυτικό test. ■

● Οπως σας είχαμε υποσχεθεί και τον προηγούμενο μήνα, σε αυτό το τεύχος παρουσιάζουμε μερικά από τα πολύ νέα παιχνίδια, τα οποία είχαμε αναφέρει τον περασμένο μηνα (tie fighter, Zool 2).

● Τα νέα όμως που μας έρχονται από Αγγλία και Αμερική, σχετικά με τα νέα παιχνίδια, συνεχίζουν να είναι πολλά. Η Sierra τον περασμένο μήνα ανακοίνωσε την οριστική της αποχώρηση από τη δημιουργία παιχνιδιών της για Amiga και την οριστική ενασχόληση της με το PC και ιδιαίτερα τις CD-ROM εκδόσεις. Οι νέοι τίτλοι που ανακοίνωσε είναι πολλοί. Με τα Phantasmogoria kings Quest 7 και space Quest 6 θα ασχοληθεί ο φίλος Τσουρινάκης, μια και πρόκειται για adventures παιχνίδια. Εμείς στο μέλλον θα ασχοληθούμε πιο εκτεταμένα με τα lost in town (εντυπωσιακό interactive movie με πραγματικούς ηθοποιούς και video που πιθανόν θα χρειάζεται την κάρτα RealMagic), the last dynasty (ένα arcade adventure με πολλές κινηματογραφικές σκηνές και στοιχεία δανεισμένα από το 7th Quest και τη σειρά Wing Commander), Alien Legacy (OOOPS, αυτό το έχουμε παρουσιάσει ήδη), Battledrome (ένα ακόμα simulation robots, από τα πολλά που θα κυκλοφορήσουν μέχρι τα Χριστούγεννα) και το The Incredible Machine 2 (η συνέχεια του πολύ καλού pazl game της dynamix). Ολα αυτά θα έχουν κυκλοφορήσει το αργότερο μέχρι τον Ιανουάριο.

● Για τους φανατικούς των simulators και κυρίως των διαστημικών, τον επόμενο μήνα θα έχουμε για παρουσίαση δύο πολύ σημαντικές κυκλοφορίες. Το πρώτο θα είναι το outpost που είχαμε παρουσιάσει από αυτή τη στήλη εδώ και καιρό αλλά λόγω τεχνικών προβλημάτων δεν μπορέσαμε να παρουσιάσουμε νωρίτερα. Το δεύτερο όμως σίγουρα θα αποτελέσει έκπληξη, μια και ακόμα δεν έχει κυκλοφορήσει στην Ελλάδα. Πρόκειται για το microsoft space simulator, το οποίο πολλοί φίλοι του είδους περιμένουν με αγωνία. Τα πρώτα όμως δυσάρεστα νέα για το παιχνίδι είναι ότι ακόμα και σε pentium υπολογιστή παρουσιάζει προβλήματα ταχύτητας.

● Και λίγα νέα για το Hardware. Αν το CD-ROM ήταν το περιφερειακό το οποίο επιβλήθηκε στο χώρο των computer games για το 1994, τα κράνη για τα virtual παιχνίδια θα είναι το mast για το 1995. Ηδη στην Αμερική γίνεται σάλος με τα νέα περιφερειακά και πολλές εταιρίες σχεδιάζουν παιχνίδια που θα τα εκμεταλλεύονται. Και αν όλα αυτά δεν σας φτάνουν, τον επόμενο μήνα θα έχουμε νέα σχετικά και με 3DO στο PC.

● Τέλος γι' αυτόν το μήνα και... μέχρι τον επόμενο... λαδώστε καλά τα joysticks.

PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Είναι τόσο πολλά τα νέα από το χώρο της παραγωγής, που ειλικρινά δεν ξέρω τι να πρωτοαναφέρω.

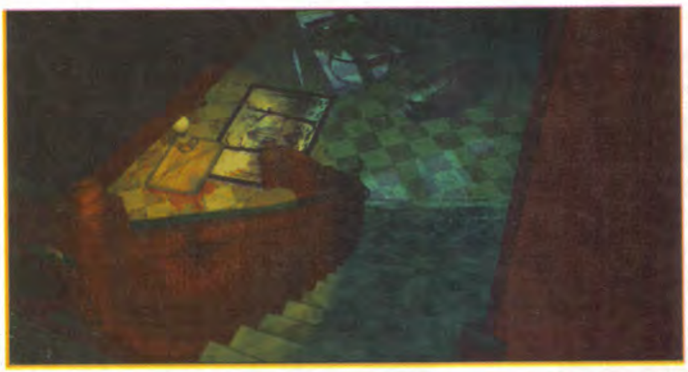
Καταρχήν, όταν διαβάζετε αυτές τις γραμμές, θα έχει κυκλοφορήσει από την Optical Systems το UNDER A KILLING MOON, το οποίο θα παρουσιάσουμε στο τεύχος Νοεμβρίου. Το παιχνίδι είναι σε 3 CDs παρακαλώ, με τρία διαφορετικά στιλ παιχνιδιού (conversational, cinematic και clue-seeking).

Η Sierra ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορήσει άμεσα δύο παραγωγές. Η πρώτη είναι το PHANTASMAGORIA της Roberta Williams. Πρόκειται για ένα κλασικό θρίλερ με βιντεοσκοπημένους χώρους, ηθοποιούς και δράση, που θα κυκλοφορήσει σε δύο εκδόσεις, μία κατάλληλη για παιδιά και μία ακατάλληλη, δηλαδή μόνο για ενηλίκους!!! Ταυτόχρονα θα κυκλοφορήσει και το KING'S QUEST 7, το οποίο θα διαθέτει τα κλασικά ζωγραφιστά γραφικά. Η Sierra ισχυρίζεται ότι και οι δύο τεχνικές παρουσίασης των adventures έχουν ακόμη πολύ μέλλον μπροστά τους.

Η Virgin αναμένεται να κυκλοφορήσει αυτές τις μέρες το 11th Hour, τη συνέχεια του the 7th Guest, με περισσότερους γρίφους και μεγαλύτερο σε βάθος σενάριο.
Τα γραφικά του είναι ανεπανάληπτα. Η Westwood Studios ετοιμάζει τα LANDS OF LORE 2 και KYRANDIA 3, τα οποία αναμένεται να κυκλοφορήσουν κατά τις γιορτές.

Στην καλοκαιρινή CES στην Αμερική, βραβεύθηκαν τρία adventures και RPG.
Καλύτερο adventure το PHANTASMAGORIA, καλύτερο RPG το REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL και το CYBERIA, ένα παιχνίδι που συνδυάζει adventure/ action/ simulation.





The 11th Hour.

Η Interplay, επιτέλους, ανακοίνωσε το DUNGEON MASTER 2 με 256-χρωμα γραφικά και πλήρη κίνηση στο χώρο. Οτιδήποτε δεν είναι "καρφωμένο" στο πάτωμα μπορεί να μετακινείται! Το σημαντικό είναι ότι στην παραγωγή του συμμετέχουν και αυτοί που σχεδίασαν το DUNGEON



Arena.



MASTER 1!! Ταυτόχρονα θα κυκλοφορήσει το STONEKEEP, ένα RPG με randomized επίπεδα, photorealistic τοίχους και έντονη δράση, και το CYBERIA, στο οποίο ήδη αναφερθήκαμε.

Η Legend κυκλοφορεί το SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN, το DEAT GATE (με μικρή πιθανότητα αλλαγής ονόματος) και το MISSION CRITICAL, ένα sci-fi adventure, όπου ειδικοί σχεδιαστές διαμόρφωσαν το διαστημόπλοιο της περιπέτειας.

Η LucasArts ετοιμάζει το FULL THROTTLE, ένα κλασικό adventure με rendered γραφικά, στο οποίο είσαι ένας μοτοσικλετιστής που κατηγορείται άδικα για φόνο. Η κυκλοφορία του "THE DIG" αναβάλλεται για το 1995, καθώς στην παραγωγή του αναμείχθηκε και η περιβόητη εταιρία του LUCAS, η Industrial Light and Magic, η οποία επιμελείται των ειδικών εφέ του παιχνιδιού.

Η Media Vision θα κυκλοφορήσει το DAEDALUS ENCOUNTER, ένα adventure σχεδόν εξ ολοκλήρου με video interaction.

Η Sanctuary Woods, μετά το "THE JOURNEYMAN PROJECT", ετοιμάζει το BURIED IN TIME με photorealistic γραφικά και ανοικτό φινάλε· όπως το Myst, που ξαφνικά έγινε της μόδας!

Η Sir-Tech κυκλοφορεί το νέο Wizardry, το REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL. Πρόκειται για ένα RPG με full speech, αναλυτικότατο automap, automatic diary που κρατά σημειώσεις καθώς προχωράς και πλήρη animations. (Μιλήσαμε ήδη για το βραβείο που απέσπασε.)

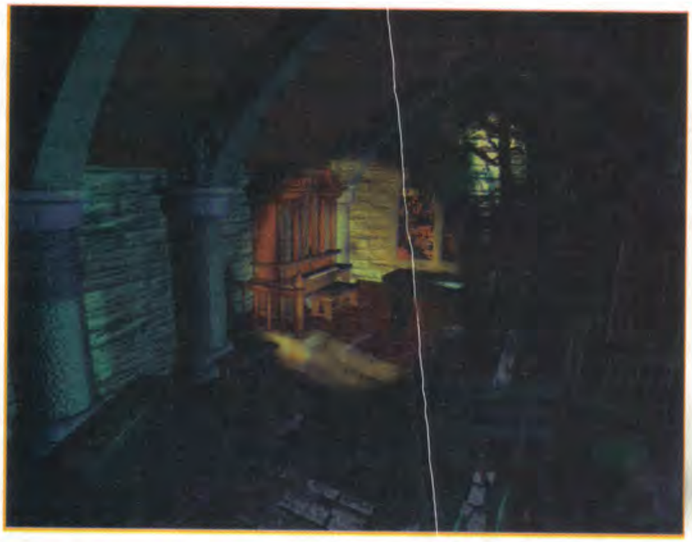
Η Software Toolworks μαζί με τον Cryo ετοίμασαν το DRAGON LORE. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που συνδυάζει -προσέξτε- την exploration engine του MYST, μάχες σε πραγματικό χρόνο και στοιχεία από RPG! Περιέχει 300 οθόνες-δωμάτια, ενώ το σενάριο έχει επιμεληθεί ο Gary Gygax, ειδικού στο DUNGEONS AND DRAGONS.

Η SSI πρόκειται να μας "καταιγίσει" με νέα παιχνίδια. Επισημαίνουμε μερικούς τίτλους: MENZOBERRANZAN, CYCLONE, DARK SUN 2, ALIEN LOGIC και SLAYER!! Το MENZOBERRANZAN είναι δημιουργία της DreamForge.

Η Motion Picture Associates ετοιμάζει το PUMPKINHEAD 2 στο στιλ των UNDERWORLD'S.

Η Philips Media's (ναι, η γνωστή μας Philips!!!) ετοιμάζει το BURN: CYCLE. Πρόκειται για ένα ακόμη cyberpunk adventure, όπου ο παίκτης έχει δύο ώρες πραγματικού χρόνου για να τελειώσει το παιχνίδι!!!

Η TAKE 2 INTERACTIVE σχηματίστηκε από τους ανθρώπους της Paragon, η οποία ενσωματώθηκε στη Microprose, προτού αυτή πουληθεί στη Spectrum Holobyte (ουφ!!!). Ετσι, έφυγαν και ίδρυσαν τη νέα εταιρία.
Ετοιμάζουν δύο adventures: το HELL, ένα dark cyberpunk adventure, και το BUREAU 13.



The 11th Hour.

Η Infogrames ετοιμάζει το ALONE IN THE DARK 3 και ένα νέο CALL OF CTHULHU adventure, το PRISONER OF ICE.

Η Viacom ετοιμάζει το AFRAID OF THE DARK, βασισμένο στην τηλεοπτική σειρά Nickelodeon. Είναι ένα κράμα 7th GUEST και MYST.

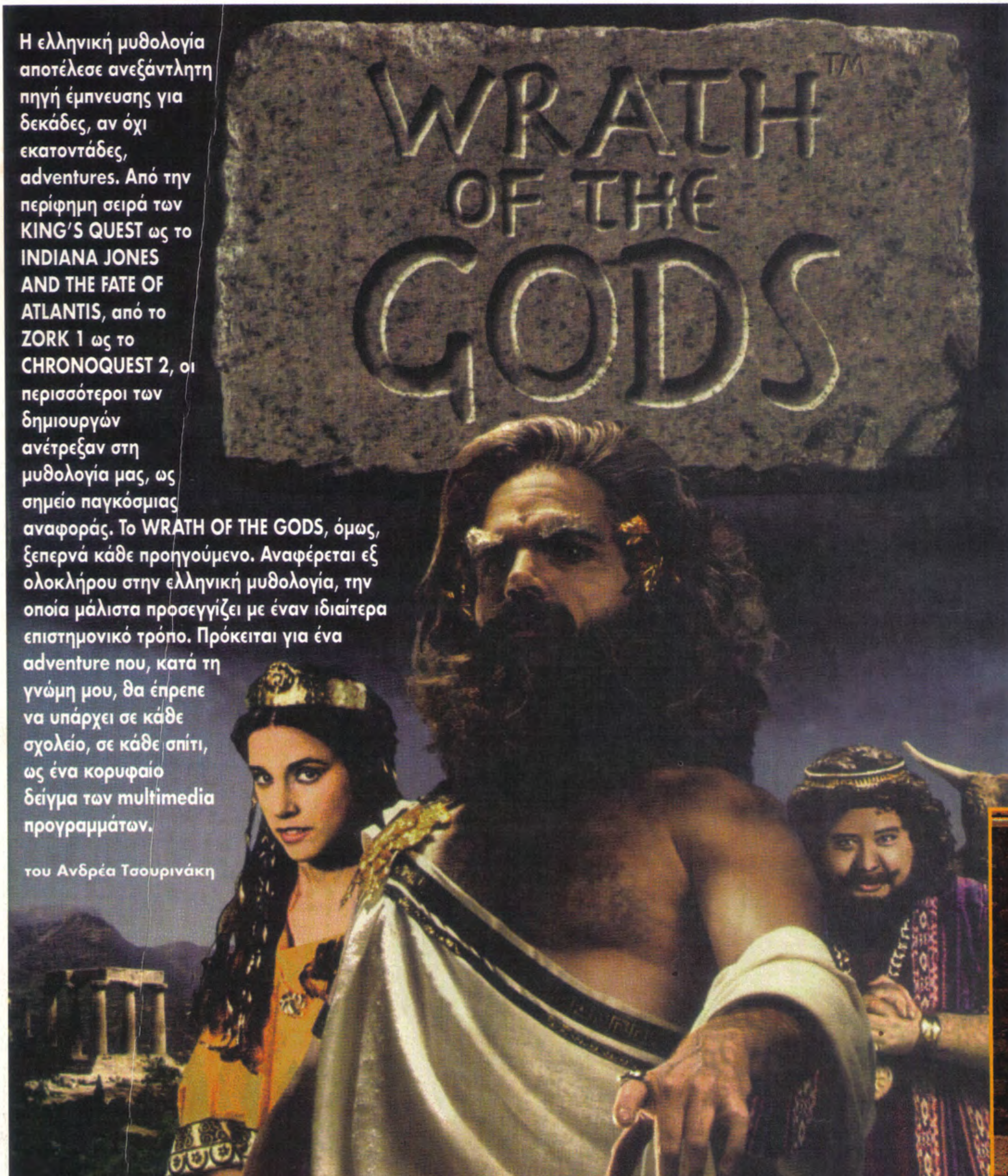
Η Merit κυκλοφορεί αυτές τις μέρες το εκπληκτικό θρίλερ HARVEST.

Η Paramound Pictures (ναι, η γνωστή κινηματογραφική εταιρία!!!) ετοιμάζει το DEEP SPACE NINE, βασισμένο στην ομώνυμη κινηματογραφική ταινία. Πρόκειται για ένα adventure, στο οποίο θα διαλέγεις χαρακτήρα και θα είναι full speech. Περισσότερα, όμως, στο επόμενο τεύχος. ■



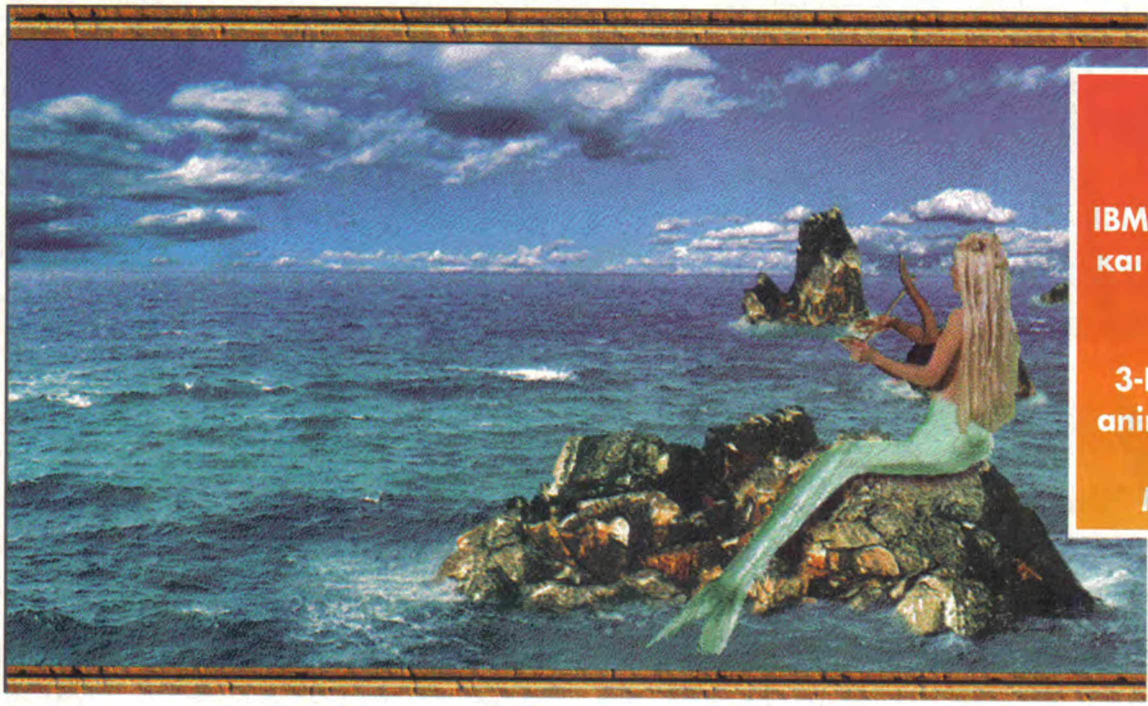
Arena.

SPECIAL review



Η ελληνική μυθολογία αποτέλεσε ανεξάντλητη πηγή έμπνευσης για δεκάδες, αν όχι εκατοντάδες, adventures. Από την περίφημη σειρά των KING'S QUEST ως το INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, από το ZORK 1 ως το CHRONOQUEST 2, οι περισσότεροι των δημιουργών ανέτρεξαν στη μυθολογία μας, ως σημείο παγκόσμιας αναφοράς. Το WRATH OF THE GODS, όμως, ξεπερνά κάθε προηγούμενο. Αναφέρεται εξ ολοκλήρου στην ελληνική μυθολογία, την οποία μάλιστα προσεγγίζει με έναν ιδιαίτερα επιστημονικό τρόπο. Πρόκειται για ένα adventure που, κατά τη γνώμη μου, θα έπρεπε να υπάρχει σε κάθε σχολείο, σε κάθε σπίτι, ως ένα κορυφαίο δείγμα των multimedia προγραμμάτων.

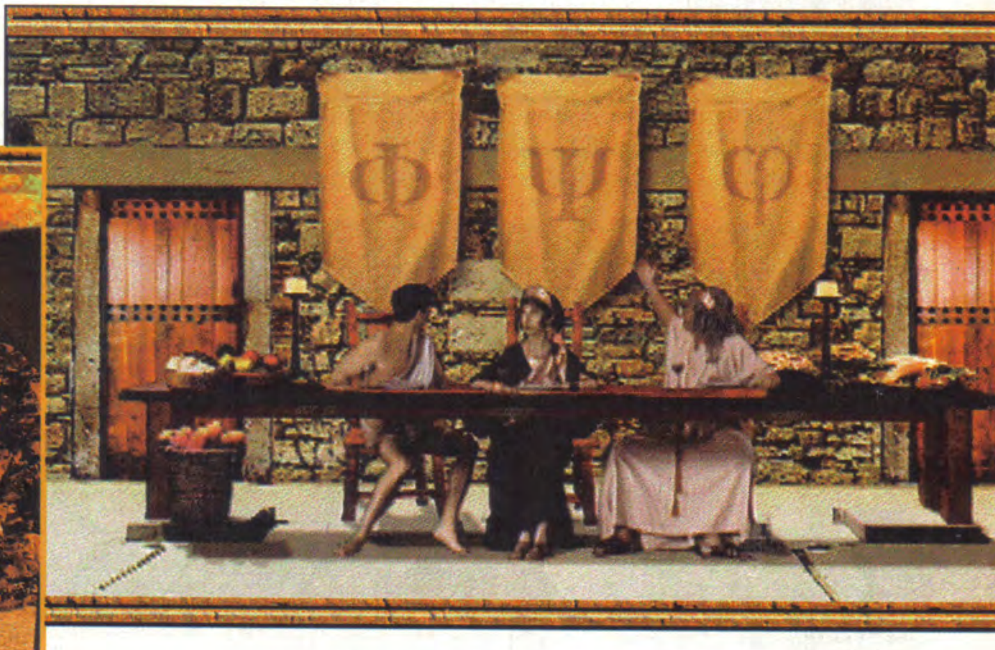
του Ανδρέα Τσουρινάκη



ΕΤΑΙΡΙΑ
Luminaria
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM με CD-ROM drive και Macintosh με CD-ROM
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
3-D photorealistic animated adventure
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Μέση/Ανώτερη

Στο adventure αυτό υποδύεσαι ένα "γενικό" ήρωα, μια και αντιμετωπίζεις μύθους, ανθρώπους, τέρατα και καταστάσεις που αναφέρονται στο σύνολο της μυθολογίας. Μόνο προς το τέλος υποδύεσαι σαφώς το Θησέα, αφού το φινάλε είναι αφιερωμένο στο μύθο του Μινώταυρου.

Και τι δεν θα βρεις στο adventure αυτό! Τον κάτω κόσμο, τον Αδη, το Χάροντα, το Σίσσυφο, τον Τάνταλο, τις Συμπληγάδες πέτρες, τις Σειρήνες, το χρυσόμαλο δέρας, τον Κύκλωπα, τον Κένταυρο, τον Πάνα, τον Ατλαντα, την Ηρα, την Αθηνά και, φυσικά, το θρυλικό βασιλιά Μίνωα. Θα πρέπει να σκοτώσεις τη Λερναία Υδρα, τη Χίμαιρα, τη Μέδουσα και πολλούς άλλους. Θα πρέπει να ανεβείς στον Ολυμπο για να κλέψεις τα φτερωτά σανδάλια του Ερμή, να φτιάξεις τα περιβόητα φτερά του Δαίδαλου και να πετάξεις σαν κι αυτόν. Ο χρήστης - παίκτης -ακόμη και αν είναι Ελληνας- έχει να μάθει πολλά από το adventure αυτό, καθώς η προσέγγιση των ιστορικών αλλά και των μυθικών γεγονότων έχει γίνει με έναν απόλυτα επιστημονικό τρόπο. Στο interface της περιπέτειας υπάρχει ένα icon, το INFO, το οποίο, σε κάθε τοποθεσία που ε-





SPECIAL review



Με τον Πήγασο νικώντας τη Χίμαιρα.



Νικώντας τη Μέδουσα.

πισκέπτεσαι ή χαρακτήρα που συναντάς, παρουσιάζει την ιστορία της τοποθεσίας ή του προσώπου.

Στο σημείο αυτό το adventure αποκτά έναν καθαρά εκπαιδευτικό χαρακτήρα, μια και είναι σίγουρο ότι θα ενημερωθείς γύρω από γεγονότα που αγνοούσες ή που η μνήμη σου δεν συγκρατούσε με την ανάλογη ένταση. Υπάρχουν περίπου 80 τέτοιες γενικές αναφορές σε μυθικά ή ιστορικά γεγονότα. Από το ρόλο της "Αγοράς" στην αρχαία αθηναϊκή δημοκρατία ως τον Παρθενώνα, τις Μυκήνες και την Κνωσό.

Ειδικά για το μινωικό πολιτισμό, σημειώνεται με έμφαση η άποψη ότι δεν ήταν το πιο σωστό να δοθεί στον τελευταίο μητριαρχικό πολιτισμό της Ευρώπης ένα ανδρικό όνομα, έστω και αν αυτό έγινε για το μυθικό βασιλιά Μίνωα.

Αλήθεια, πόσοι γνώριζαν ότι ο μινωικός πολιτισμός ήταν ο τελευταίος μητριαρχικός πολιτισμός της Ευρώπης; Γίνεται αναφορά στην καταστροφή του από το ηφαίστειο της Σαντορίνης και προσεγγίζεται -"αποδεικνύεται"- με επιστημονικά επιχειρήματα το γεγονός.

Οσον αφορά στον περίφημο λαβύρινθο, για παράδειγμα, τονίζεται ότι δεν είναι λογικό να υπήρχε μία πόρτα από την οποία έμπαιναν τα θύματα. Αντίθετα, θα ήταν πιο λογικό κάποιος να αρνηθεί να μπει και να σκοτωθεί από τους φρουρούς, παρά να περπατά στα σκοτάδια για να τον κατασπαράξει ένα τέρας. Λογικότερο, επίσης, θα ηχούσε να υπήρχε μια καταπακτή από την οποία να έριχναν στο λαβύρινθο τα υποψήφια θύματα, ενώ παράλληλα γίνεται αναφορά και στην εκδοχή να ήταν και ο Μινώταυρος θύμα -φυλακισμένος - του λαβυρίνθου του.

Τονίζεται, όμως, ότι όλα αυτά είναι μυθολογία και ότι, σε τελευταία ανάλυση, δεν είναι σωστό να τα διερευνά κάποιος με την "ψυχρή" λογική.

Οσον αφορά στο Θησέα, σημειώνεται ότι δεν πρέπει να σκότωσε το Μινώταυρο με όπλα, γιατί κανείς δεν μπορεί να εξηγήσει πώς τα πέρασε από τους φρουρούς που τον είχαν αιχμαλωτίσει. Ετσι, στο adventure γίνεται αποδεκτή η πιο αληθοφανής εκδοχή, να τον σκότωσε δηλαδή με τα ίδια του τα χέρια.

Αυτές οι ιστορικές αναφορές σε κάθε τοποθεσία, μέσω της επιλογής INFO, είναι ένα

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



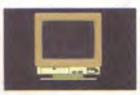
Απαιτεί 386 στα 25 MHz και άνω.



Τουλάχιστον 4 MB RAM και 6 MB permanent swap file.



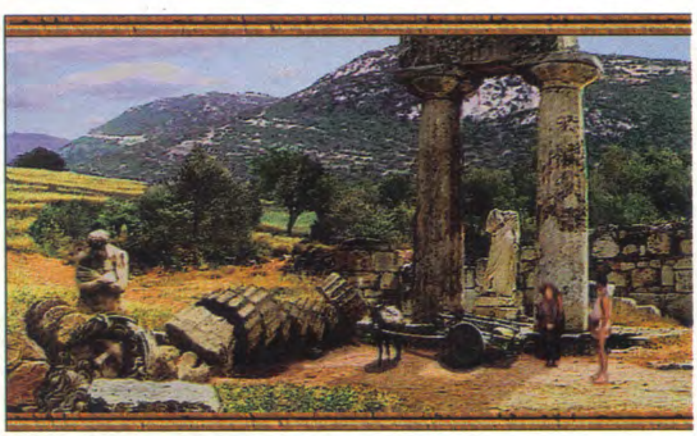
Δεν καταλαμβάνει χώρο στο σκληρό, εκτός από τα saves.



VGA στην ανάλυση 640x480 στα 256 χρώματα.



Windows 3.1 και CD-ROM drive. Το πακέτο μας παραχώρησε η CD-MEDIA.





Ελληνικά τοπία.



Με τον Δία στο φινάλε.



Κάτω από το νερό με μία νύμφη.

"διαμάντι" και αποτελούν κατά τη γνώμη μου το πιο δυνατό σημείο της περιπέτειας. Και μόνο γι' αυτό πρέπει να αποκτήσετε και να δείτε οπωσδήποτε το WRATH OF THE GODS (Η κατάρα των Θεών).

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι από τα πιο πρωτοποριακά που έχω δει. Για να γίνω πιο σαφής, σημειώνω ότι μέχρι σήμερα γνωρίζαμε τα σχεδιασμένα γραφικά, τα photorealistic-βιντεοσκοπημένα γραφικά και τα λεγόμενα rendered γραφικά. Ακραία παραδείγματα σε αντιστοιχία το KYRANDIA, το DRACULA UNLEASHED και το MYST.

Το WRATH OF THE GODS είναι η τελειότερη παραγωγή που συνδυάζει φωτορεαλιστικά γραφικά με πλήρως βιντεοσκοπημένους χαρακτήρες-ηθοποιούς, οι οποίοι κινούνται τρισδιάστατα στην οθόνη. Είναι ένα πραγματικό επίτευγμα! Πάρα πολλές τοποθεσίες αποτελούν μείξη φωτογραφιών, ενώ υπάρχουν και υποβρύχιες λήψεις-εικόνες. Το animation των διάφορων χαρακτήρων είναι άριστο και αυτό είναι κυρίως που μετράει. Το speech είναι αρκετά καλό, θα έλεγα όμως ότι δεν ταιριάζει σε αρκετούς χαρακτήρες. Σημειώνουμε ότι στην ομιλία δεν υπάρχει καθόλου text. Η μουσική του και ιδίως τα διάφορα ηχητικά εφέ -ήχοι πουλιών στα βουνά, που ψάχνεις να βρεις τα πουλιά τριγύρω σου- είναι αρκετά ικανοποιητικά.

Ο χειρισμός του στηρίζεται σε ένα πρωτότυπο interface που λειτουργεί εξαιρετικά. Στο κάτω δεξιά τμήμα της οθόνης υπάρχουν 5 icons. Αυτά είναι τα WALK, DO (ACTION), TALK, LOOK και INVENTORY. Κάνοντας κλικ στο βέλος (arrow) στο άκρο του παραθύρου αυτού, εμφανίζονται 5 νέα icons: ORACLE, INFO, MAP, SET-UP και HELP. Το ORACLE δίνει hint -χάνοντας όμως πόντους- για κάθε γρίφο της περιπέτειας (πρόκειται για ένα εκπληκτικό hint-system). Προκειμένου να αποφύγετε το χάσιμο των πόντων, πρέπει να κάνετε save σε κάθε τοποθεσία, να διαβάζετε όλα τα hints, να ξανακάνετε restore τη θέση και να συνεχίζετε.

Στο INFO, το οποίο θεωρώ ως το πιο δυνατό σημείο της περιπέτειας, έχουμε ήδη αναφερθεί. Το MAP δείχνει τους 4 χάρτες της περιπέτειας, με μοναδικό τρόπο. Το SET-UP περιέχει τα SAVE, RESTORE, QUIT κ.λπ. Σώζεται στο σκληρό ή σε δισκέτα. Τέλος, το HELP εξηγεί πολύ παραστατικά όλο το USER-INTERFACE της περιπέτειας. Παρ' ότι όλα φαίνονται απλά και εύκολα, υπάρχουν μερι-



Νικώντας το δράκο που φυλά το χρυσόμαλλο δέρας.



Κλέβοντας τα μαγικά σανδάλια από τον Ερμή στον Ολυμπο.



Στα παλάτια της Κνωσού.

SPECIAL *review*

ΟΙ ΧΑΡΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ









κά προβλήματα ως προς το πού κάνεις κλικ σε διάφορες οθόνες. Στο σημείο αυτό πρέπει να αναφέρουμε ότι το παιχνίδι τρέχει μόνο κάτω από Windows. Σε έναν 386 DX στα 40 MHz με ένα CD-ROM drive διπλής ταχύτητας, το παιχνίδι καθυστερούσε να φορτώσει τις διάφορες τοποθεσίες, να κάνει save ή restore. Δεν μπορώ να ξέρω πώς λειτουργεί σε έναν 486, αλλά πρέπει να επισημάνω ότι στον υπολογιστή μου, με 8 MB RAM, το πρόγραμμα ήταν κάπως αργό.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ!

Η ατμόσφαιρα της περιπέτειας είναι πάρα πολύ καλή -πειστική θα έλεγα-, όσο και αν αναφέρεται σε μυθικές καταστάσεις. Αυτό κυρίως οφείλεται στο ότι οι λύσεις των διάφορων γρίφων ακολουθούν με αρκετή συνέπεια τους πρωτότυπους των γεγονότων της μυθολογίας. Στο σκορ παίρνεις μαζεμένους πόντους νικώντας τον Sciron, τη Λερναία Υδρα, τη Μέδουσα, το δράκο στον Ατλαντα, τη Χίμαιρα, το Μινώταυρο, παίρνοντας το χρυσόμαλλο δέρας, φυτεύοντας και νικώντας τους στρατιώτες από τα δόντια δράκου, και πηδώντας πάνω από τον ταύρο στην Κρήτη. Στον Αδη επισκέπτεσαι διάφορα μέρη-χαρακτήρες, μόνο αν σκοτωθείς κάπου. (Στην πραγματικότητα δεν σκοτώνεσαι ποτέ, ενώ τουλάχιστον μία φορά πρέπει να πεθάνεις οπωσδήποτε από τη Μέδουσα.) Με αυτόν τον τρόπο θα συναντήσεις τον Τάνταλο, αν σε σκοτώσει ο δράκος που φυλά το χρυσόμαλλο δέρας κ.λπ.

Σε δύο σημεία το παιχνίδι αποκτά arcade action. Πρώτον, όταν σκοτώνεις το δράκο που φυλά τον Ατλαντα (πρέπει πρώτα να σε εκπαιδεύσει ο Κένταυρος). Για να σκοτώσεις, όμως, το δράκο πρέπει να τον κτυπήσεις έξι φορές, προτού σου τελειώσουν οι βολές!! Δεύτερον, όταν πηδάς πάνω από τον ταύρο στην Κρήτη. Ενα hint. Αφού κάνεις κλικ στον ταύρο για να ξεκινήσει αμέσως, πήγαινε τον κέρσορα στη δεύτερη στήλη-κολόνα, από τα αριστερά όπως κοιτάς (στην πρώτη υπάρχουν άνθρωποι). Ο κέρσορας πρέπει να είναι μισός στην κολόνα, μισός στα αριστερά της κολόνας, στο ύψος του εδάφους. Κάνοντας



Στο τεστ απαντάς με την Ιο, την οποία ο Δίας μεταμόρφωσε σε αγελάδα για να τη γλυτώσει από την Ηρα.



Νικώντας τη Λερναία Υδρα.

εκεί το δεύτερο κλικ, αμέσως μετά το πρώτο (πάνω στον ταύρο), θα πηδήξεις από πάνω του. Εν πάση περιπτώσει, εξήγησα πού πρέπει να ψάξετε για να κάνετε το κλικ. Α, και κάτι ακόμη! Είναι απαραίτητο να μάθετε νωρίς-νωρίς τη γλώσσα των ζώων.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Κάνε ένα save σαν STARTING, αφού δεν υπάρχει αντίστοιχη επιλογή, αν θέλεις να ξεκινήσεις από την αρχή, χωρίς να κάνεις quit. Προχώρησε αριστερά. Συνέχισε με μια οθόνη νότια. Κάνε κλικ τον LOOK και τον TALK κέρσορα στις δύο γυναίκες, νέα και ηλικιωμένη. Κάνε δύο φορές κλικ τον DO (HAND) κέρσορα στην ηλικιωμένη. Κάνε κλικ τον WALK κέρσορα στο δρομάκι στην απέναντι όχθη. Τη μεταφέρεις. Σου μιλά. Είναι η Ηρα (!!!) και σου λέει ότι θα σε παρακολουθεί. Ξαναπέρνα πίσω το ποτάμι. Κάνε κλικ τον HAND κέρσορα στη νέα γυναίκα. Πέρασέ την και αυτή απέναντι. Σε ευχαριστεί και σου δίνει ένα necklace. Κάνε κλικ τον DO κέρσορα σε αυτό για να το πάρεις. Πήγαινε αριστερά. Κάνε κλικ στο ξύλο στο έδαφος στα αριστερά σου (branch) τον LOOK και τον DO κέρσορα. Κάνε κλικ τον TALK κέρσορα στους δύο άντρες. Σε συλλαμβάνουν. (Αν δεν έχεις βοηθήσει τη νέα γυναίκα, δεν θα είναι εδώ, καθώς δεν θα έχεις το necklace). Στη φυλακή κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο σκαμνί (bench), ακριβώς μπροστά σου, και σε μια τρύπα που διακρίνεται στον τοίχο ανάμεσα στην πόρτα και το παράθυρο. Κάνε κλικ το σκαμνί στην τρύπα αυτή μέχρι να γκρεμίσεις τον τοίχο, ώστε να χωράς για να βγεις έξω (έξι φορές). Κάνε κλικ τον WALK κέρσορα στο άνοιγμα για να βγεις έξω. Πήγαινε μια οθόνη αριστερά. Κάνε LOOK στην αναλαμπή ψηλά στο λόφο και στην πέτρα στο έδαφος πάνω στο δρόμο (keystone). Πάρε την πέτρα αυτή. Την πετάς και πέφτει ο λόφος. Πάρε την πέτρα (rock) που πέταξες και κάνε κλικ τον DO κέρσορα στην αναλαμπή (ένα gem). Το παίρνεις. Γύρνα πίσω δύο οθόνες δεξιά. Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στη γριά (peddler). Κάνε κλικ τον TALK κέρσορα σε αυτήν. Θα τη συναντήσεις πολλές φορές στην περιπέτεια. Κάνε κλικ στο INVENTORY σου, κλικ στα gems (πρέπει να έχεις τρία) και κάνε κλικ τα gems πάνω της. Σου δίνει ένα cake. Κάνε κλικ στο cake πάνω στο βωμό. Εμφανίζεται ένα φίδι. Κάνε κλικ τον DO κέρσορα στο φίδι!!!

Η συνέχεια επί της οθόνης... ■



Η επιλογή Info: Εδώ αναφέρεται στον Παρθενώνα.



Με τη γοργόνα που σου δίνει το δαχτυλίδι του βασιλιά Μίνωα.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα adventure που τιμά τη μυθολογία μας, την ιστορία μας, τη χώρα μας σε ολόκληρο τον κόσμο. Υπέροχα γραφικά, βιντεοσκοπημένοι χαρακτήρες που κινούνται στην οθόνη και επιστημονική παρουσίαση των διάφορων εκδοχών της μυθολογίας μας. Πρέπει να υπάρχει σε κάθε υπολογιστή, σε κάθε σχολείο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90

98%

Η ΜΑΧΗ ΑΡΧΙΣΕ



SIMULATION

REVIEW

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

STAR WARS TIE FIGHTER

Η σκοτεινή πλευρά της "Δύναμης"

Ακολουθώντας την πορεία των ταινιών Star Wars, η LucasArts κυκλοφορεί τη συνέχεια του X-Wing με τον τίτλο Tie Fighter. Αυτή τη φορά όμως έχετε περάσει στην άλλη όχθη και βρίσκεστε υπό τις διαταγές του Darth Vader και του αυτοκράτορα. Ετοιμαστείτε για ένα ταξίδι στη σκοτεινή πλευρά της "Δύναμης".

• **του Αργύρη Γιαγιά**

Στη μάχη του Yavin, οι επαναστατικοί τρομοκράτες βοηθούμενοι από κατασκόπους και προδότες της αυτοκρατορίας, κατάφεραν ένα άνανδρο χτύπημα στο νέο αυτοκρατορικό σύμβολο, το Death Star. O Darth Vader απέδωσε δικαιοσύνη καταστρέφοντας την κεντρική βάση των επαναστατών στο Hoth. Οι εναπομείναντες επαναστάτες έχουν τώρα συγκεντρωθεί στο Quter Rim. Στις επόμενες μέρες ο αυτοκράτορας θα καλέσει τον αυτοκρατορικό στόλο, έτσι ώστε να εξαφανίσει και την τελευταία αντίσταση των επαναστατών και να επικρατήσει ο νόμος και η τάξη στο γαλαξία.

Αυτή είναι η ιστορία μέχρι τη στιγμή που θα αρχίσετε το παιχνίδι (όπως βέβαια την περιγράφει ένας υπήκοος της αυτοκρατορίας). Το παιχνίδι λοιπόν που περίμεναν πολλοί χρήστες στον κόσμο από τη LucasArts έχει φθάσει και, όπως ίσως θα ξέρετε, είναι η συνέχεια του X-Wing. Είναι ένα από τα λίγα παιχνίδια όπου παίρνουμε το μέρος των κακών. Ετσι, ενώ στο X-Wing παίρνατε το ρόλο ενός επαναστάτη και προσπαθούσατε να ελευθερώσετε το γαλαξία, τώρα είστε μέλος του αυτοκρατορικού στόλου και φυσικά πρέπει να καταστρέψετε τους επαναστάτες. Στο Tie Fighter, παρόλο που αποτελεί συνέχεια του X-Wing, υπάρχουν αρκετές αλλαγές σε σχέση με αυτό, αν και η βασική σχεδίαση του παιχνιδιού παραμένει η ίδια. Ξεκινώντας ως φιλόδοξος πιλότος του αυτοκρατορικού στόλου, ανεβαίνετε τις βαθμίδες της ιεραρχίας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Για να γίνει φυσικά αυτό θα πρέπει να ολοκληρώνετε με επιτυχία τις αποστολές που θα εκτελείτε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Το θετικό σε αυτό το σημείο είναι ότι μπορείτε να αποφασίσετε τι θέλετε να κάνετε και πότε να το κάνετε. Από τη βάση σας, μια αυτοκρατορική ναυαρχίδα (κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα υπηρετήσετε σε πολλά δια-





SIMULATION REVIEW

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ



Εταιρία
LucasArts
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Space Flight Simulator
Δυσκολία
Μέση



φορετικά μέρη, μια και θα παίρνετε μεταθέσεις, αλλά ουσιαστικά είναι όλες οι ίδιες), μπορείτε να εξασκηθείτε στον simulator, να εκτελέσετε μια αποστολή (το αντίστοιχο του Historical missions του X-Wing) ή να πάρετε μέρος σε ένα κανονικό Campaign. Μέχρι τώρα όλα φαίνονται και ακούγονται σαν ένα ακόμα X-Wing, αλλά όταν βρεθείτε μέσα στο Tie Fighter τα πράγματα αλλάζουν αρκετά. Ο χειρισμός του Tie Fighter είναι αρκετά διαφορετικός από αυτόν του X-Wing. Κι αυτό γιατί τα πιο ανεπτυγμένα τεχνολογικά X-Wings είναι τώρα αντίπαλοί μας. Το πολύ φτωχό, απέναντί του, Tie Fighter δεν διαθέτει ούτε ασπίδα, έτσι ώστε και ένα απλό laser αρκεί για να μας καταστρέψει. Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να ακολουθούμε διαφορετικές τεχνικές επίθεσης και άμυνας. Μπορεί αυτό να μην ακούγεται ιδιαίτερα καλό, μια και θα πρέπει να είμαστε πολύ προσεκτικοί στις διάφορες μάχες. Αν όμως ισχύουν όλα αυτά, πώς θα καταφέρουμε να επιβιώσουμε στο παιχνίδι; Φυσικά αυτό έχει προβλεφθεί από τη LucasArts. Ετσι, για να αντιμετωπίσετε την τεχνολογική υπεροχή των X-Wings, στις περισσότερες αποστολές θα έχετε την αριθμητική υπεροχή έναντι των αντιπάλων σας. Συνεπώς, μπορεί οι απώλειές σας σε σκάφη να είναι πολλές, ύστερα από κάθε αποστολή, αλλά αυτό είναι κάτι που δεν απασχολεί και πολύ την αυτοκρατορία, μια και μπορεί να τα αντικαθιστά άμεσα. Ομως ακόμα και αν κάποια στιγμή βρεθείτε σε δύσκολη θέση, μπορείτε να καλέσετε μια μικρή ομάδα ενίσχυσης. Κατά κανόνα όμως θα έχετε την αριθμητική υπεροχή. Μάλιστα, ορισμένες φορές οι αντίπαλοι στόχοι θα είναι τόσο λίγοι σε σχέση με



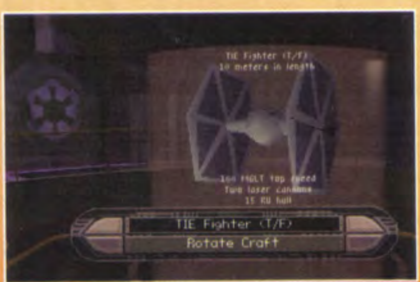






SIMULATION REVIEW

ΔΙΑΘΕΣΙΜΑ ΣΚΑΦΗ

















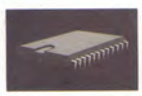




σας, ώστε αρκεί να τους αναθέσετε στους Wingmen κι εσείς απλώς να παρακολουθείτε τη μάχη. Φυσικά δεν θα πρέπει να ξεχάσετε ότι για να ολοκληρωθεί μια αποστολή θα πρέπει να επιζήσετε εσείς. Αν το σκάφος σας καταστραφεί και είστε τυχεροί, κάποιο αυτοκρατορικό σκάφος θα σας μαζέψει και θα οδηγηθείτε στο Ιατρικό Κέντρο όπου έπειτα από διάφορες εξετάσεις θα επανέλθετε σε υπηρεσία. Αν όμως είστε άτυχοι, θα σας περιλάβει κάποιο επαναστατικό σκάφος και θα σας οδηγήσουν σε μια απομακρυσμένη βάση για ανάκριση. Πάντως, σε γενικές γραμμές, θα βρείτε αρκετές δυσκολίες χρησιμοποιώντας το βασικό μοντέλο του Tie Fighter απέναντι στα πολύ γρήγορα A-Wing και Y-Wing. Ετσι, στην πορεία θα αναγκαστείτε να χρησιμοποιήσετε τα πιο εξελιγμένα αεροσκάφη των αυτοκρατορικών δυνάμεων. Να σημειώσουμε σε αυτό το σημείο ότι η LucasArts, για να προσθέσει και άλλη ρεαλιστικότητα στο παιχνίδι, σε σχέση με τη σειρά των ταινιών Star Wars, έχει προσθέσει και νέα αεροσκάφη στο παιχνίδι (και αυτοκρατορικά και επαναστατικά) με αποκορύφωμα να υπάρχει τώρα και το διάσημο Millennium Falcon. Η βασική οπτική διαφορά που θα παρατηρήσουν οι παίκτες του X-Wing είναι ότι τώρα τα graphics έχουν πολύγωνα, σε αντίθεση με τα μονόχρωμα γραφικά του X-Wing. Στο Tie Fighter όλα τα διαστημόπλοια έχουν επανασχεδιαστεί από την αρχή και έχουν πολύ καλύτερη απεικόνιση. Κυρίως

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


386 ή ανώτερο.


4 MB RAM.


16 MB στο σκληρό δίσκο.


VGA ή SVGA.

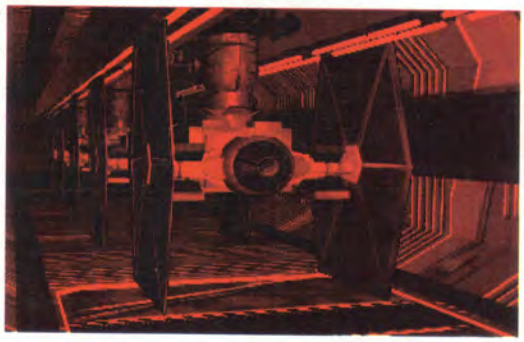

Το πακέτο περιέχει 5 δισκέτες των 1.44.

SIMULATION
REVIEW





όμως τώρα διαθέτουν πολύ περισσότερα χρώματα, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι έχει επηρεαστεί η ταχύτητα του παιχνιδιού. Αντίθετα, και αυτή είναι αρκετά καλύτερη απ' ό,τι στο X-Wing. Ετσι τώρα, εκτός από τις βελτιώσεις των εφέ που προϋπήρχαν στο X-Wing, υπάρχουν πολλά ακόμα νέα. Ολα τα παραπάνω, σίγουρα δίνουν την αίσθηση ότι πραγματικά συμμετέχεις σε μια ταινία της σειράς Stars Wars. Βέβαια σε αυτό συντελεί γενικά και η όλη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Ξεκινώντας από την εισαγωγή του, παρακολουθούμε για αρκετή ώρα μια μάχη στο Διάστημα, κατά την οποία οι αυτοκρατορικές δυνάμεις κατατροπώνουν τις αντίστοιχες επαναστατικές. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, σε αντίθεση με το X-Wing, υπάρχουν αρκετές ενδιάμεσες animated σκηνές. Κυρίως όμως υπάρχουν σε πολλά σημεία του παιχνιδιού συζητήσεις με διάφορους αξιωματικούς του Αυτοκράτορα, οι οποίοι θα μας κατατοπίσουν γύρω από διάφορα ζητήματα σχετικά με τη βάση, ενώ τις περισσότερες φορές μας ενημερώνουν σχετικά με τους σκοπούς ή τα αποτελέσματα των αποστολών. Ολα αυτά τα στοιχεία σίγουρα συντελούν ώστε το παιχνίδι να έχει μια δική του ιδιαίτερη ατμόσφαιρα, κάτι σημαντικό γι' αυτό το είδος των παιχνιδιών.



Για τον καθαρά simulation τομέα του παιχνιδιού ήδη μιλήσαμε. Παρ' ότι θα πρέπει να αναπτύξετε νέες τεχνικές στις μάχες στο Διάστημα, σίγουρα μια καλή προϋπηρεσία στις επαναστατικές δυνάμεις θα σας δώσει αρκετή εμπειρία ώστε να περάσετε με ευκολία τις πρώτες δοκιμασίες και κυρίως τις πρώτες αποστολές. Η πολύ καλή δουλειά που έχει γίνει στο Tie Fighter αποδεικνύει για ακόμα μια φορά ότι η LucasArts είναι μια από τις ισχυρότερες εταιρίες στο χώρο του PC gaming. Το Tie Fighter θα γοητεύσει, καταρχήν, όλους τους φανατικούς λάτρεις του X-Wing, αλλά και οι μη μυημένοι σίγουρα θα ενθουσιαστούν. Είναι ένα seqeul με αρκετές διαφορές από άλλα αντίστοιχα γιατί, πρώτον, είναι αρκετά καλύτερο, κάτι που δεν συμβαίνει συνήθως, δεύτερον, δεν είναι απαραίτητη η κατοχή του πρώτου παιχνιδιού για να ασχοληθείτε με τη δεύτερη έκδοση, και τρίτον, έχει αρκετές διαφορές με το πρώτο, έτσι ώστε να ανανεώνει το ενδιαφέρον του παίκτη. Τέλος, όσοι έχετε ακόμα ενδοιασμούς για το αν θα πρέπει να στρατευθείτε με τη σκοτεινή πλευρά της "Δύναμης", αρκεί μια ολιγόλεπτη επαφή με το Tie Fighter για να σας φύγουν και οι τελευταίοι δισταγμοί. Τελικά, η άλλη πλευρά της δύναμης δεν είναι όσο σκοτεινή δείχνει... ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Απλώς, από τα καλύτερα παιχνίδια της χρονιάς

ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	93
GAMEPLAY	96
ΑΝΤΟΧΗ	95

94%

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

+	Αύξηση ώθησης
-	Μείωση ώθησης
\	Ωθηση στο μηδέν
[	Ωθηση στο 1/3
]	Ωθηση στα 2/3
Backspace	Ωθηση στο maximum
F9	Επαναφόρτιση των lasers
F10	Επαναφόρτιση των ασπίδων
X	Επιλογή ρύθμισης όπλων
W	Επιλογή όπλων
T	Επιλογή επόμενου στόχου
U	Επιλογή του νεότερου στην περιοχή στόχου
R	Επιλογή του κοντινότερου στόχου
M	Εμφάνιση χάρτη
L	Εμφάνιση μηνυμάτων
D	Εμφάνιση ζημιών

Shift + A B C E G H I R S W = Μηνύματα επικοινωνίας
F1 - F4 = Εξωτερικές όψεις

ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS



Θα μπορούσε να ήταν το "Χίλιες και μία νύχτες" ή ο "Σεβάχ ο θαλασσινός". Η SSI μας μεταφέρει με ένα πολύ πρωτότυπο RPG στον κόσμο των μύθων της Αραβίας, των κουρσάρων, των τζίνι και των χαλίφηδων. Το AL - QUADIM είναι το πιο εξωτικό RPG που έχει κυκλοφορήσει στους υπολογιστές και είναι σίγουρο ότι θα σας γοητεύσει.

• του Ανδρέα Τσουρινάκη

Η κυκλοφορία του Al - Quadim είχε προγραμματιστεί για τον Ιανουάριο του '94. Είναι άγνωστο τι προκάλεσε την περίπου 8μηνη αργοπορία του. Με αυτό η SSI βαδίζει σε νέους ορίζοντες στο χώρο των RPG's, καθώς διαφέρει σημαντικά από τις μέχρι σήμερα παραγωγές της εταιρίας.

Καταρχήν, αν και στηρίζεται στις αρχές των Advanced Dungeons & Dragons δεν περιλαμβάνει καθόλου τη δημιουργία χαρακτήρων. Χειρίζεσαι ένα χαρακτήρα, τον εκπαιδευόμενο κουρσάρο Faroud Al - Hazrad και το μόνο που μπορείς να επιλέξεις στο ξεκίνημα είναι το επίπεδο δυσκολίας - από πολύ εύκολο ως πολύ δύσκολο-, το οποίο όμως δεν επιδρά καθόλου στο σενάριο ή τους γρίφους της περιπέτειας, αλλά μόνο στη δύναμη - αντίσταση των εχθρών που συναντάς. Ο ήρωάς μας μπορεί να φθάσει μέχρι το Level 8, σκοτώνοντας τέρατα και ολοκληρώνοντας αποστολές, κερδίζοντας έτσι τα απαραίτητα experience points. Παράλληλα, μπορεί να αποκτήσει τρία επίπεδα στην τέχνη του σπαθιού, εκπαιδευόμενος από τους sword trainers στις κατάλληλες πόλεις. Στο Al - Quadim παίζουν πολύ μεγάλο ρόλο οι θησαυροί που βρίσκεις. Τα χρήματα είναι απαραίτητα για μία σειρά πράξεων: Να δώσεις σε φτωχούς, να προσφέρεις στους θεούς, να αγοράσεις διάφορα αντικείμενα που έχεις ανάγκη... Στο παιχνίδι αυτό δεν ανακτάς τις δυνάμεις σου κάνοντας Rest ή με κάποιο spell. Υπάρχουν διασκορπισμένα διάφορα μέρη στα οποία μπορείς να αναπληρώσεις τα health points που έχεις χάσει, αν φυσικά βρεις τα μέρη αυτά. Ετσι, στην όαση, δυτικά της πόλης Zaratam όπου ζεις, αν τα καταφέρεις, θα σου αποκαλυφθεί ένα τμήμα των νερών με μαγικές -healing- ιδιότητες. Αν κατορθώσεις να αποκαταστήσεις ένα μαγικό, ερειπωμένο πλοίο, που βρίσκεται σε ένα νησί βορειοδυτικά του δικού σου, τότε, μέσω ενός μαγικού Orb που το ελέγχει, θα μπορείς να κάνεις healing στον εαυτό σου, κάθε φορά που επισκέπτεσαι το Orb αυτό. Υπάρχουν, επίσης, healing potions που βρίσκεις ή αγοράζεις σε διάφορα μέρη.

Δεν υπάρχουν spells, με την κλασική έννοια του όρου, όμοια με αυτά που συναντάμε στα RPG's.





ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS

Εδώ υπάρχουν οκτώ τύποι μαγικών κρυστάλλων, όπως οι Cone of Cold και Sunfire, ενώ το Sling of Seeking που αποκτάς στην αρχή του παιχνιδιού είναι ένα πολύ πιο αποτελεσματικό όπλο από το μαγικό γιαταγάνι που σου είχε δώσει ο πατέρας σου.

Οι μονομαχίες είναι σε real-time και χειρίζεσαι είτε τα 8 μαγικά κρύσταλλα, είτε το Sling of Seeking, είτε το magical scimitar που κουβαλάς. Εκπαιδευόμενος, ανεβαίνεις σε 3 διαφορετικά επίπεδα ξιφομαχίας - με το 3ο κτυπάς ταυτόχρονα όλους τους εχθρούς σου!!! Πάρα πολλά τέρατα γεννιούνται ακατάπαυστα από infinite monsters's generators, ενώ υπάρχει και ένα τέρας, το Copper Automation, στο Caliph's New Dungeon, το οποίο δεν μπορεί να νικηθεί.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά.

Εταιρία
Cyberlore/SSi
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
Τύπος
RPG ενός χαρακτήρα με arcade combat action
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο μικρότερος γιος της οικογένειας Al - Hazrad. Μόλις τελείωσες την εκπαίδευσή σου ως κουρσάρος από τον Sinbar, τον καλύτερο εκπαιδευτή του είδους. Αφού περάσεις το τελικό τεστ που σου βάζει, γυρνάς στο Sorcerer's Isle, όπου βρίσκεται η μικρή πόλη Zaratam και το σπίτι σου. Προσπαθώντας να συμφιλιώσεις την οικογένειά σου με τις άλλες μεγάλες οικογένειες της πόλης και περιμένοντας τον αδελφό σου Tarik να γυρίσει πίσω από μία αποστολή, ...έρχονται τα κακά μαντάτα.





Ο Caliph, άρχοντας της περιοχής και πατέρας της Kara με την οποία πρόκειται να παντρευτείς, γυρνώντας με το πλοίο του, δέχτηκε την επίθεση ενός τζίνι. Αποδεικνύεται ότι το τζίνι αυτό είναι το δικό σας, ο Muliban!!! Έτσι, κατηγορείται η οικογένειά σου και φυλακίζεται. Αφήνουν μόνο εσένα ελεύθερο, αφού εσύ βρήκες και έσωσες τον Caliph μετά την επίθεση της οποίας έπεσε θύμα. Αναλαμβάνεις, λοιπόν, μία τριπλή αποστολή: Να αποκαταστήσεις την οικογενειακή σου τιμή, ανακαλύπτοντας τον πραγματικό ένοχο της δολοφονικής αυτής επίθεσης (αυτόν που κατόρθωσε να κυριαρχήσει πάνω στο οικογενειακό σας τζίνι), να βρεις και να απελευθερώσεις την αγαπημένη σου Kara και τέλος τον αδελφό σου Tarik, ο οποίος αγνοείται. Πρόκειται για ένα σενάριο γεμάτο δολοπλοκίες, εκτυλισσόμενο σε έναν κόσμο που φαντάζει εξωτικός. Κουρσάροι, τζίνι, σουλτάνοι, μάγοι, πειρατές συνθέτουν το καλύτερο ίσως σενάριο που έχει δώσει ως τώρα η SSI.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά είναι VGA 320x200 και έχει χρησιμοποιηθεί το στιλ του ULTIMA 8: Θέα από πάνω και πλάγια, τρισδιάστατη κίνηση, πλήρης στροφή (360°) του χαρακτήρα και ανοικτές περιοχές 38x38 βημάτων με scrolling. Τα πολύ όμορφα σχεδιασμένα backgrounds κάνουν την περιπέτεια μαγευτική. Ο ήχος του, μουσική και ηχητικά εφέ, είναι εξαιρετικός, με πλούσια θε-





ROLE PLAYING GAME
REVIEW





ματολογία. Θεωρώ, όμως, φοβερό μειονέκτημα της έκδοσης αυτής για CD το γεγονός ότι δεν διαθέτει speech - όπως όφειλε. Ουσιαστικά, η έκδοση των δισκετών είναι περασμένη σε 1 CD (για το λόγο αυτό αξιοποιεί μόνο 18 MB από τα 600 περίπου δυνατά!).

Σε ό,τι αφορά το χειρισμό του, είναι μεν απλός, αλλά επειδή είναι τελείως πρωτότυπος απαιτεί μια εξοικείωση. Πρέπει, λοιπόν, να διαβάσετε οπωσδήποτε το manual της περιπέτειας, ώστε να λυθούν όλες οι απορίες σας. Το μόνο που βρήκα ενοχλητικό είναι ότι ο ήρωας δεν ανταποκρίνεται 100/100 στο mouse. Για παράδειγμα, κοιτάς δεξιά και σου επιτίθενται από πίσω. Εσύ κινάς το mouse στα αριστερά για να γυρίσεις και να επιτεθείς. Ο ήρωας, όμως, αντ' αυτού οπισθοχωρεί αντί να γυρίσει (!), πλησιάζοντας έτσι περισσότερο τους εχθρούς του που τον χτυπούν ασταμάτητα. Μάλιστα, μέχρι να τον φέρεις στην κανονική του θέση, έχεις χάσει πολύτιμα Health points. Διαβάστε προσεκτικά πώς χτυπάτε με το sling, πώς σπρώχνετε, καθώς και για τον καταλυτικό ρόλο του πλήκτρου CONTROL (κάτι σαν ACT-DO) και του SPACE (ρίξτε το spell που έχετε ετοιμάσει). Επαναλαμβάνω ότι μετά την απαραίτητη εξοικείωση, ο χειρισμός του δεν θα σας δημιουργήσει κανένα πρόβλημα.





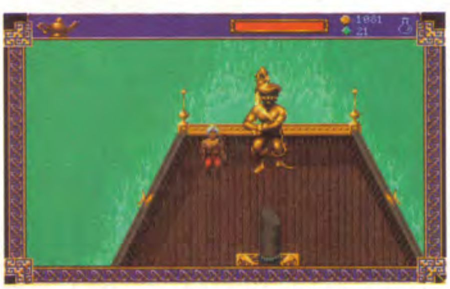
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η δύναμη του Al - Quadim έγκειται στην ατμόσφαιρά του. Ενας κόσμος εξωτικός, μαγευτικός που σε κερδίζει από την πρώτη στιγμή. Η δράση του είναι εξαιρετικά πλούσια και ορθολογικά σχεδιασμένη, γεγονός που δημιουργεί την αίσθηση ότι πρόκειται για ένα adventure. Οι μονομαχίες έχουν καθαρά arcade στιλ, γεγονός που θα ενθουσιάσει













ROLE PLAYING GAME

REVIEW





τους φίλους του είδους. Ρυθμίζοντας κάπως τη δυσκολία των τεράτων στο very easy, αν και προσωπικά δεν τρέφω ιδιαίτερη εκτίμηση στα arcade actions, δεν συνάντησα καμία δυσκολία στο να νικήσω οποιοδήποτε τέρας. Οι γρίφοι του θυμίζουν πάρα πολύ adventure. Ενα μέρος του παιχνιδιού αναφέρεται στη σωστή επικοινωνία με τον κόσμο και την εκτέλεση διάφορων αποστολών με την παράλληλη παροχή βοήθειας. Πρέπει να θυμάστε ότι ο δρόμος του κουρσάρου είναι ο δρόμος της τιμής και του ήθους και ότι το όπλο του το χρησιμοποιεί μόνο αν δεχτεί πρώτος επίθεση. Ποτέ δεν λέει ψέματα, δεν προδίδει τις συμφωνίες του και πάντοτε βοηθά όσους έχουν ανάγκη.

Μέρος των γρίφων αποτελείται από καθαρά λογικά puzzles, δηλαδή να πατάτε στα σωστά τετράγωνα, να κινείτε τους σωστούς μοχλούς κ.λπ. Πολλές τοποθεσίες ή πτυχές της δράσης "ανοίγουν" μόνο αν υπάρχει η κατάλληλη πληροφορία ή το σωστό αντικείμενο. Ενα μόνο hint για να μην τυραννιέστε άδικα: Από την περιοχή με το θάμνο, από όπου παίρνετε τα purple berries, αν θέλετε να επικοινωνήσετε με τη γοργόνα (μέχρι να μάθετε την αληθινή φύση της), σταθείτε ανάμεσα σε αυτόν και τον αμέσως από κάτω θάμνο (με τα blue berries) και προς τα δεξιά. Εκεί πατήστε το πλήκτρο Control και η γοργόνα θα εμφανιστεί.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας προχώρησε βόρεια προς το δάσκαλο σου τον Sinbar. Μίλησε μαζί του κάνοντας κλικ σε αυτόν. Δέξου το τεστ. Προχώρησε πάλι βόρεια. Ξαναμίλησέ του, ώστε να ξεκινήσεις. Μη σε απασχολεί ότι στο maze θα χάσεις health points. Μόλις το περάσεις, η δύναμή σου θα αποκατασταθεί πλήρως. Το maze είναι σχετικά εύκολο. Τρέχε, όμως, συνέχεια. Οταν φτάσεις στα πρώτα "δόντια", πάτα στις 3 πλάκες από τη δεξιά, όπως κοιτάζεις, προς την αριστερή. Ετσι θα ανοίξει ο δρόμος. Στο χάσμα με το μονοπάτι που δημιουργείται πάρε την αριστερή πλευρά. Λίγο πιο μπροστά, αν κινείσαι γρήγορα προλαβαίνεις να μαζέψεις τα 72 χρυσά νομίσματα. Στους μοχλούς σπρώξε (PUSH: κάθισε μπροστά του κοιτώντας τον και πάτα το Control πλήκτρο) αυτόν με το βέλος. Γίνεσαι πουλί και πετάς πάνω από τα βάζα. Μπορείς και να τα σπάσεις με το σπαθί σου, αν θέλεις. Οταν φτάσεις στο σεντούκι (chest) άνοιξέ το, πάρε ό,τι βρεις και πήγαινε βόρεια στο χαλί-τηλεμεταφορά.

Φτάνεις στο Sorcerer's Isle που είναι η πόλη σας Zaratam. Πήγαινε βόρεια. Η αδελφή σου θα σε πάει στον πατέρα σου. Μίλα του μέχρι να αρχίσει να επαναλαμβάνεται. Πήγαινε στο ναό (temple), δώσε χρήματα και προσευχήσου. Επισκέψου όλα τα σπίτια. Οπου σου ζητούν ελεημοσύνη δώσε. Θα κερδίσεις experience points. Πάλεψε με τον ξιφομάχο. Μη μπεις μόνο στο σπίτι των Wassab ακόμη (σπίτι Νο 7 στο χάρτη του manual). Επισκέψου τον έμπορο Babazar δίπλα στα σπίτια σας (Νο 9 στο χάρτη). Σου ζητά purple berries. Δέξου για 300 χρυσά νομίσματα!!! Βγες από την πόλη και πήγαινε όλο αριστερά στην έρημο, κολλητά στον τοίχο. Στη νέα οθόνη-περιοχή της ερήμου προχώρα ελαφρά NW. Θα φτάσεις (ακριβώς βόρεια από το δέντρο με τον παπαγάλο) στους θάμνους. Πάρε τα purple berries. Εμφανίζεται μια γοργόνα. Συμφώνησε να κρατήσεις μυστική την ύπαρξή της (μην την αναφέρεις στον Babazar που θα σε ρωτήσει).

Η συνέχεια επί της οθόνης... ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



386 στα 33 MHz και άνω.



Απαιτεί 540 Κ της βασικής μνήμης και 2.250 Κ της XMS.



Απαιτεί uncompressed σκληρό, στον οποίο καταλαμβάνει 14 MB μαζί με τα saves.



Υποστηρίζει γραφικά VGA 256 χρωμάτων στην ανάλυση 320x200.



Η έκδοση για CD το χρησιμοποιεί μόνο για να το κάνει install στο σκληρό. Το παιχνίδι μας παραχώρησε η OPTICAL SYSTEMS.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ο κόσμος των κουρσάρων και των τζίνι στον υπολογιστή σας. Ενα πρωτότυπο RPG, με adventure και combat action στοιχεία. Πολύ ωραία γραφικά και μουσική συνδυάζονται με ένα πολύ εθιστικό gameplay. Αξίζει να το δείτε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΜΟΥΣΙΚΗ	90
ΔΡΑΣΗ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86

86%

ALONE IN THE DARK 2

Ενα από τα πιο ασυνήθιστα και πρωτοποριακά adventures του 1993 ήταν το ALONE IN THE DARK, το οποίο παρουσιάσαμε στο PC GAMES του Νοεμβρίου του περασμένου χρόνου. Πολυγωνικοί χαρακτήρες κινούμενοι σε πανέμορφα σχεδιασμένα background γραφικά, μουσική και ηχητικά εφέ που τρέλαναν στην κυριολεξία και ένα πρωτότυπο σενάριο, συνέθεσαν τότε ένα μοναδικό σύνολο που υμνήθηκε από τον παγκόσμιο ειδικό Τύπο. Το ALONE IN THE DARK 2 κατορθώνει να συνθέσει όλα τα προηγούμενα σε ένα ακόμη καλύτερο σύνολο.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Σύμφωνα με τη μέχρι σήμερα εμπειρία στο χώρο των παιχνιδιών για τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, πολύ σπάνια ένας εξαιρετικά επιτυχημένος τίτλος θα μπορούσε να έχει ένα εξίσου επιτυχημένο "sequel". Για άγνωστους σε μένα λόγους, ποτέ δεν κατόρθωναν να μεταφέρουν την ισορροπία που διέκρινε τις διάφορες πλευρές του πρώτου της σειράς στο δεύτερο. Σχεδόν πάντοτε, κάπου "χαλούσε" αυτή η ισορροπία. Είτε το σενάριο του δεύτερου δεν ήταν κάτι σπουδαίο, είτε επρόκειτο για μια απλή μίμηση του πρώτου, είτε είχε πολύ περισσότερα arcade στοιχεία. Γεγονός, πάντως, είναι ότι σχεδόν ποτέ δεν κατόρθωναν να δώσουν στο δεύτερο αυτή τη μοναδική αίσθηση ως προς την ατμόσφαιρα που χαρακτήριζε το πρώτο και που, σε τελική ανάλυση, είναι αυτό που κάνει ένα παιχνίδι να ξεχωρίζει. Το ALONE IN THE DARK 2 αποτελεί μια εντυπωσιακή εξαίρεση του ανωτέρω κανόνα. Οι δημιουργοί του φρόντισαν, ώστε το δεύτερο της σειράς να είναι ένα πραγματικά ξεχωριστό adventure - κατόρθωσαν να αποτινάξουν από πάνω του την καταλυτική δύναμη του πρώτου. Ο παγκόσμιος ειδικός Τύπος το υποδέχτηκε με διθυράμβους, γεγονός εξαιρετικά σπάνιο, και το βαθμολόγησε με ποσοστά που κυμαίνονταν μεταξύ του 92 και του 97%.

Προσωπικά, ξεκίνησα να παίξω το παιχνίδι αμέσως μετά τις καλοκαιρινές μου διακοπές. Διαλέγοντας τον εύκολο δρόμο, χρησιμοποίησα διάφορα "cheat" modes προκειμένου να αποφύγω τις μάχες. Μου φαινόταν υπερβολικά arcade. Συνέχισα έτσι, μέχρι που σε ένα σημείο... κόλλησα.

Η μικρή Grace αρνιόταν πεισματικά -και καλά έκανε- να κατέβει από το κατάστρωμα στην καμπίνα του καπετάνιου. Το "cheat" mode σε εκείνο το σημείο ακύρωνε τις ρουτίνες του παιχνιδιού!!! Ολα τα saves που είχα κρατήσει ήταν άχρηστα. Ετσι, αναγκάστηκα να παίξω το παιχνίδι από την αρχή, χωρίς καμία βοήθεια και να βρω στρατηγικές αντιμετώπισης των διάφορων



Στο κρησφύγετο των πειρατών.


Πριοτού μονομαχήσεις με τα δύο χέρια - ξιφομάχους.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Infogrames
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέση/Ανωτέρα


Η Grace και ο Carnby μαζί στη φυλακή.

αντιπάλων. Τελικά, όχι απλά τα κατάφερα, αλλά πραγματικά θριάμβευσα. Το maximum των Life points που μπορείς να φτάσεις είναι 220. Υποχρεωτικά χάνεις 1 Life point, όταν πέφτεις από μία καταπακτή. Ετσι, το maximum δυνατό γίνεται 219. Ε, λοιπόν, με τόσα Life points το τελείωσα!!! Κατόρθωσα να μη με χτυπήσει ούτε μία φορά οποιοσδήποτε αντίπαλος (!!!) - γεγονός όχι και τόσο εύκολο, αλλά έβαλα κάτι σαν στοίχημα και το κέρδισα. Πριν από κάθε μονομαχία έκανα ένα save και την επαναλάμβανα μέχρι να νικήσω, χωρίς να δεχτώ ούτε ένα χτύπημα.


Κατεβαίνεις από την κρύπτη καρό.

Μη σας φαντάζει και πολύ-πολύ δύσκολο. Απαιτεί εξοικείωση με τις διάφορες μονομαχίες, έτσι ώστε να χρησιμοποιήσεις διάφορες "κενές θέσεις" του προγράμματος, όπως τις ονόμασα, προς όφελός σου. Γι' αυτά, όμως, θα μιλήσουμε στη συνέχεια. Προκαταβολικά οφείλω να πω ότι το ALONE IN THE DARK 2 πραγματικά το απόλαυσα. Είναι εκπληκτικά ισορροπημένο ως προς τις διάφορες πλευρές της δράσης του και προσφέρει μοναδική ψυχαγωγία.



Ανοίγεις την κρύπτη χρησιμοποιώντας το σχοινί-γάντζο στο άγαλμα.

Για να γλυτώσεις από το clown πετάς το POMPOM στο άνοιγμα της πόρτας που είναι τα φίδια.

Χρειάστηκα δέκα ημέρες για να το τελειώσω και δεν εννοούσα να ξεκολλήσω...

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία ξεκινά με ένα μήνυμα από έναν παλιό φίλο σου, τον Ted Striker. Ενα μικρό κορίτσι, η Grace Saunders, κρατείται αιχμάλωτη σε ένα παλιό αρχοντικό, στις ακτές της Καλιφόρνια, γνωστό ως Hell's Kitchen. Το αρχοντικό αυτό είναι το καταφύγιο του One Eyed Jack, άρχοντα των παρανόμων, και της συμμορίας του.

Το κορίτσι είναι κληρονόμος μιας αμύθητης περιουσίας και οι γονείς του είναι διατεθειμένοι να πληρώσουν όσο-όσο για να το ελευθερώσουν. Εσύ είσαι ο Edward Carnby και σκοπός σου είναι να μάθεις τι απέγινε ο φίλος σου Ted Striker, ο οποίος προσπάθησε να απελευθερώσει τη μικρή Grace, αλλά και να βρεις και να απελευθερώσεις το μικρό κορίτσι, αν αυτό είναι δυνατό. Ο φίλος σου σε έχει προειδοποιήσει ότι το αρχοντικό αυτό είναι καταραμένο.



Ξεκινώντας το adventure, στην εισαγωγή,

ADVENTURE REVIEW



Η Grace εξολοθρεύει έναν πειρατή, ρίχνοντας τη "μουστάρδα" που κολλάει.



Η Grace νικά τον άλλο πειρατή ρίχνοντας στο πάτωμα ένα παγάκι, ώστε να γλιστρήσει!!!

δείχνει το φίλο σου να μπαίνει στο αρχοντικό αυτό, να βρίσκει τη μικρή Grace, αλλά να πεθαίνει από ένα διαβολικό κλόουν (!!), τη δε διαβολική Elisabeth Jarret να παίρνει τη μικρή. Πρόκειται για ένα κλασικό θρίλερ τρόμου, μεταφυσικό, βασισμένο στις καλύτερες παραδόσεις του έργου του H.P. LOVECRAFT. Το σενάριο της περιπέτειας είναι πολύ εντυπωσιακό σε βάθος και ευρηματικότητα. Οσο περισσότερο θα προχωράς μέσα στο παιχνίδι τόσο περισσότερα θα μαθαίνεις σχετικά με το ποιοι είναι πραγματικά ο One Eyed Jack και η Elisabeth Jarret, ποιος ήταν ο Captain Nichol και ο ρόλος του πλοίου Flying Dutchman στην όλη ιστορία. Οι λεπτομέρειες του παιχνιδιού είναι δοσμένες με έναν αριστοτεχνικό τρόπο, είτε μέσω των διάφορων βιβλίων που βρίσκεις και διαβάζεις είτε μέσα από τις -με μοναδικό τρόπο παρουσιασμένες- εξομολογήσεις των ίδιων των One Eyed Jack και Elisabeth. Η λύτρωση, όπως λέει και η σχετική κατάρα, δεν μπορεί παρά να έρθει από το μοναδικό σπαθί του καπετάνιου Nichol που βρίσκεται σφηνωμένο πάνω στο κατάστρωμα του Ιπτάμενου Ολλανδού.



Χαρακτηριστικό δείγμα τού να σκοτώνεις εχθρούς χωρίς να σε χτυπάνε! Αν είσαι στη γωνία του τραπεζιού, ο μάγειρας δεν μπορεί να σε χτυπήσει!!!



Σαν Grace με το πιπέρι(!!!) νικάς τον αλλεργικό πειρατή.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του ALONE IN THE DARK 2 κινούνται στις βασικές τους γραμμές στα ίδια επίπεδα με αυτά του πρώτου της σειράς. Χρησιμοποιούνται 3-D rendered πολυγωνικά γραφικά, με 360 μοιρών οπτική απόδοση!!!

Οι πολυγωνικές όψεις του παιχνιδιού ξεπερνούν κάθε προηγούμενο και στον τομέα αυτό δεν χωρά σύγκριση με το πρώτο της σειράς. Για μία ακόμη φορά, τα διάφορα backgrounds είναι εκπληκτικά, ενώ οι δύο "φιλμ-ικού" χαρακτήρα ιστορίες που παρακολουθείς, των Jack και Elisabeth, είναι φανταστικές.

Οσον αφορά στη μουσική του, τι να πρωτοαναφέρω; Φοβερά ηχητικά εφέ, που όχι απλά εντείνουν την ατμόσφαιρα θρίλερ του παιχνιδιού, αλλά στην κυριολεξία σου βγάζουν την ψυχή!!! Φτάνει να προχωράς σχετικά αμέριμνος σε ένα από τα καταστρώματα του πλοίου και να ακούσεις ξαφνικά τη μουσική και τα βήματα που συνοδεύουν την εμφάνιση ενός πειρατή-ζόμπι από πίσω σου και έχεις σχεδόν εξασφαλισμένη την καρδιακή προσβολή!!



Πολεμώντας έναν πειρατή στο οπλοστάσιο.



Με την Grace και τον One Eyed Jack.

Ο χειρισμός του είναι σχεδόν ίδιος με αυτόν του πρώτου της σειράς. Με το πλήκτρο Escape εμφανίζεται το μενού με τις επιλογές SAVE/LOAD/QUIT κ.λπ.

Πατώντας το πλήκτρο I (Inventory) ή το ENTER (RETURN) εμφανίζεται το μενού με τις έτοιμες εντολές και τη χρήση των αντικειμένων που έχεις. Πατώντας την επιλογή ACTION μεταφέρεσαι στις εντολές FIGHT ή PUSH (απουσιάζουν οι εντολές OPEN/SEARCH και CLOSE που υπήρχαν στο πρώτο). Πατώντας το πλήκτρο Enter σε ένα αντικείμενο στο inventory σου, μεταφέρεσαι στις υποεντολές που το χαρακτηρίζουν, π.χ. Thompson-Use ή Drop/Put. Παλεύεις με δύο βασικούς τρόπους: με κάποιο όπλο ή χρησιμοποιώντας τα χέρια και τα πόδια. Στην πρώτη περίπτωση, διαλέγεις ένα όπλο από το inventory σου, το κάνεις USE, στρέφεις την κάννη του όπλου σου (γυρνώντας το χαρακτήρα σου) και έχοντας πατημένη τη SPACE bar, πατάς το ↑ ή ↓ (up ή down) arrow key για να πυροβολήσεις. Αν έχεις σπαθί, πατώντας το SPACE bar με τα 4 arrow keys, εκτελείς 4 διαφορετικές κινήσεις, ενώ αν είσαι άοπλος, πατώντας το SPACE bar πάλι με τα 4 arrow keys, εκτελείς 4 διαφορετικές κινήσεις, αριστερή ή δεξιά γροθιά, κεφαλιά ή κλοτσιά. Για να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο από το inventory σε κάποιο άλλο στο background πρέπει να είσαι δίπλα σε αυτό. Γενικά, ο χειρισμός του είναι απλός και διορθώθηκαν τα λάθη του πρώτου της σειράς.

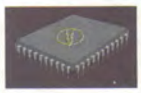


Ο ιδανικότερος τρόπος να σκοτώσεις αυτόν το φρουρό είναι με το μοχλό που ελευθερώνει το βαρέλι, αφού τον ξυπνήσεις σκάζοντας τη χαρτοσακούλα.



Εξολοθρεύοντας τη διαβολική Elisabeth σαν Grace.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



386 και άνω.



Απαιτεί 2 MB RAM, 560 K για εκτελέσιμο πρόγραμμα και 256 KB της EMS μνήμης.



Στο σκληρό καταλαμβάνει περίπου 14 MB μαζί με τα Saves.



Υποστηρίζει γραφικά VGA στην ανάλυση 320x200.



Το πακέτο που είδαμε περιείχε 9 δισκέτες των 1.44 και μας το παραχώρησε η PLOTLINE ΕΠΕ.



Ο One Exed Jack.



Κουρσεύοντας τον Ιπτάμενο Ολλανδό.



Σκοτώνοντας τον Captain Nickols.



Πετώντας τον καπετάνιο στην θάλασσα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι μοναδική - μόνο για όσους αντέχουν τα δυνατά θρίλερ. Το σενάριό του συμβάλλει με μοναδικό τρόπο στην απόδοση της απόκοσμης ατμόσφαιρας. Η μουσική και τα ηχητικά εφέ σε τρελαίνουν, ενώ η δράση είναι καταιγιστική. Ξεκινάς χειριζόμενος τον Carnby και πρέπει να βρεις τρόπο να μπεις στα υπόγεια του σπιτιού. Εδώ πρέπει να σκοτώσεις 10 πειρατές, ένα φάντασμα-πειρατή και ένα φάντασμα-ζόμπι. Αφού μπεις στα υπόγεια, χάνεις όλα σου τα όπλα και εδώ βρίσκεις το πτώμα του φίλου σου Striker. Από εδώ θα μπεις στο κυρίως αρχοντικό, εξερευνώντας τα δύο πατώματά του. Με μία μαγική τηλεμεταφορά, θα βρεθείς στο χώρο που συνδέει το πλοίο-Ιπτάμενο Ολλανδό και το αρχοντικό. Θα συλληφθείς από την Elisabeth και τότε θα χειριστείς τη μικρή Grace. Θα πρέπει να βρεις το κλειδί για να ελευθερώσεις τον Carnby και, αφού το κατορθώσεις, αποκτάς ξανά τον έλεγχό του. Θα ακολουθήσουν διάφορα και θα αιχμαλωτιστείς ξανά από την Elisabeth. Θα ξαναχειριστείς για λίγο την Grace, ίσα-ίσα για να βγάλεις μια για πάντα από τη μέση τη φοβερή αυτή μάγισσα. Ετσι, αποκτάς ξανά τον έλεγχο του Carnby για το φινάλε. Θα ανεβείς στο κατάστρωμα όπου, αφού σκοτώσεις 4 πειρατές, θα μονομαχήσεις με έναν πειρατή-ninja. Μετά από αυτόν, θα πάρεις το σπαθί του Captain Nichol και με αυτό θα σκοτώσεις δύο φορές (!!!) τον One Eyed Jack. Προηγουμένως θα πρέπει να αφοπλίσεις τα κανόνια του πλοίου. Οι μονομαχίες μη σε τρομάζουν. Εκμεταλλεύσου τις διάφορες γωνίες επίπλων ή του ευρύτερου χώρου, στις οποίες δεν μπορούν να σε κτυπούν οι εχθροί σου, ενώ εσύ μπορείς! Κάθε αντίπαλος, ακόμη και αν πυροβολεί, έχει σημεία στην κίνηση των 360 μοιρών που οι σφαίρες του δεν σε βρίσκουν. Εντοπίσε για κάθε αντίπαλό σου το κατάλληλο αυτό σημείο και σκότωσέ τον.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Σκότωσε το φρουρό της πύλης, είναι ο πιο εύκολος. Πάρε το flask και πιες το. Πάρε το Thompson και γέμισέ το με το γεμιστήρα. Κάνε οπωσδήποτε save. Κατέβα



Η Elisabeth αιχμαλωτίζει τον Ιπτάμενο Ολλανδό.



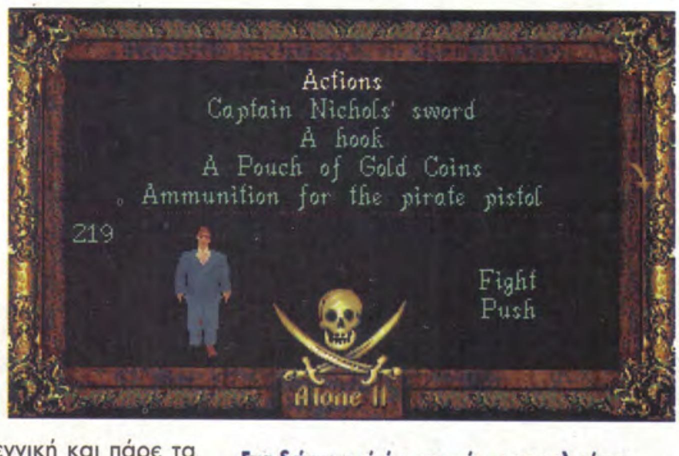
Κατασκοπεύοντας τον Captain Nichol.

το μονοπάτι ακριβώς από τη μέση. Σκότωσε το φρουρό που έρχεται σε ευθεία, με τις λιγότερο δυνατές σφαίρες. Πρόσεξέ το αυτό (εν ανάγκη κάνε restore), γιατί οι σφαίρες τελικά μόλις που θα σου φτάσουν. Φύγε κάθετα σχεδόν στον αριστερό τοίχο και από εκεί κτύπα τον άλλο φρουρό που έρχεται. Υπάρχει σημείο που οι σφαίρες του δεν σε βρίσκουν. Εντόπισέ το και σκότωσέ τον. Πρόσεξε πάλι τις σφαίρες. Για τους δύο αυτούς φρουρούς χρησιμοποίησα συνολικά 7 σφαίρες.

Σπρώξε (push) το άγαλμα-άγκυρα, αφήνοντας προς το παρόν τους δύο άλλους πειρατές που φρουρούν την είσοδο του σπιτιού. Μπες στο άνοιγμα. Υπάρχει ένας μικρός λαβύρινθος στον κήπο. Στην πρώτη γωνία κάνε save. Μπες για να σε δει ο φρουρός, οπισθοχώρησε στη γωνία, ώστε να μη σε κτυπά και σκότωσέ τον! Πάρε τη φωτογραφία (photo) και διάβασέ την (read). Είναι ένα hint για την είσοδο που υπάρχει στο άγαλμα του πειρατή. Προχώρησε λίγο και μπες αριστερά καθώς κατεβαίνεις. Κάνε πάλι save. Σκότωσε τον πειρατή με την ίδια τεχνική και πάρε τα flask και recharge. Μη γεμίζεις το όπλο προτού αδειάσει, γιατί οι σφαίρες που βάζεις δεν λειτουργούν προσθετικά!! (Δηλαδή, αν έχει 22 σφαίρες και το γεμίσεις, θα ξαναπάς στις 30, χάνοντας έτσι τις πρώτες 22!!) Ξαναγέμιζε μόνο αν αδειάζει το όπλο ή σου μένουν 2-3 σφαίρες ακόμη. Πάρε το σχοινί (rope) από την κάρτα με το καρό (η κάρτα καρό είναι hint για το από ποια κάρτα θα κατέβεις στη συνέχεια). Η συνέχεια στην οθόνη σας... ■



Πολεμώντας τον One Eyed Jack για δεύτερη φορά στο φινάλε.



Ενα δείγμα τού ότι μπορείς να το τελειώσεις χωρίς να δεχθείς ούτε ένα χτύπημα. (Τον έναν πόντο τον χάνεις υποχρεωτικά πέφτοντας από μία καταπακτή).

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα καλύτερα horror adventures που έχετε δει στον υπολογιστή σας. Εκπληκτικό σενάριο, πολλή δράση, όμορφα πολυγωνικά γραφικά, χειρισμός δύο χαρακτήρων, συνθέτουν ένα μοναδικό σύνολο. Ο παγκόσμιος Τύπος, στο σύνολό του, το βαθμολογεί με 92-97%!!!

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	96
ΗΧΟΣ	92
ΔΡΑΣΗ	96
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88

92%

STRATEGY

REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

DETROIT

Στις αρχές του αιώνα μας, όταν ο κόσμος πίστευε ότι ήταν αδύνατο για τον άνθρωπο να πετάξει, κάποιοι οραματίζονταν τη δημιουργία ενός μηχανοκίνητου οχήματος. Μπορείτε εσείς να γίνετε ένας από αυτούς και να αντέξετε το σκληρό ανταγωνισμό;

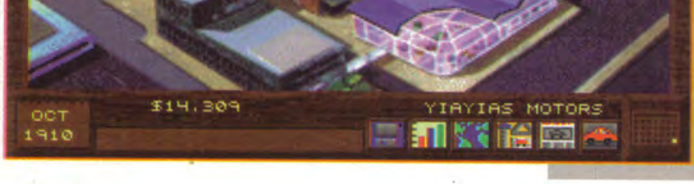
• **του Κώστα Γιαγιά**

Οι άνθρωποι της Impressions, που στο παρελθόν μάς έχει χαρίσει πάρα πολλά και καλά strategy games, είχαν την ιδέα να κατασκευάσουν κάτι νέο. Στο Detroit δεν προσπαθείτε να χτίσετε κάποια πόλη (Sim Sity) ή να κάνετε πόλεμο για να σώσετε τον κόσμο μας. Αντίθετα, ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να φτιάξετε μια αυτοκινητοβιομηχανία και να καθιερωθείτε στο χώρο της αυτοκίνησης. Το παιχνίδι πήρε το όνομά του από την πόλη με τις μεγαλύτερες βιομηχανίες αυτοκινήτων στον κόσμο. Ετσι, το όραμα του Bendley και του Ford γίνεται δικό σας, και τα πρώτα αυτοκίνητα είναι πραγματικότητα.

Το παιχνίδι είναι στημένο στην ιστορική πορεία της ανθρωπότητας, και γι' αυτό επηρεάζεται και από τα γεγονότα του αιώνα μας όπως, για παράδειγμα, οι δύο παγκόσμιοι πόλεμοι που επέφεραν αρκετές καταστροφές σε όλους τους χώρους. Γι' αυτόν το λόγο οι κινήσεις σας πρέπει να γίνονται ύστερα από σκέψη και, βέβαια, πάντα να περιμένετε κάποια ύφεση στις πωλήσεις σας εκείνες τις περιόδους. Ας δούμε τώρα τα πράγματα από την αρχή. Στην εγκατάσταση του παιχνιδιού να ορίσετε την κάρτα ήχου που έχετε και το είδος του εκτυπωτή που ίσως θέλετε να χρησιμοποιήσετε. Υποστηρίζονται όλες οι γνωστές κάρτες ήχου, όπως Roland, SoundBlaster και Adlib. Ο εκτυπωτής χρειάζεται για να εκτυπώνετε κάποια στατιστικά στοιχεία και άλλες χρήσιμες πληροφορίες που θα σας βοηθήσουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αν και στην πορεία θα δείτε ότι λίγες φορές θα χρειαστεί να έχετε μπροστά σας εκτυπωμένα αυτά τα στοιχεία.

Στην εισαγωγή μπορείτε να δείτε την πορεία των αμαξιών από το ξεκίνημά τους μέχρι και τις αρχές του 21ου αιώνα. Και τώρα είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε την περιπλάνησή σας στον κόσμο της αυτοκινητοβιομηχανίας, του εμπορίου και του marketing.

Αρχικά διαλέγετε το επίπεδο δυσκολίας, που έχει αντίκτυπο στο χρηματικό ποσό που έχετε στο ξεκίνημα. Μετά διαλέγετε τον αριθμό των παικτών που θα παίξουν συγχρόνως. Αυτός ο αριθμός μπορεί να είναι 1 έως 4. Οι υπόλοιποι παίκτες (3 έως 0) θα ελέγχονται από τον υπολογιστή. Το επόμενο βήμα είναι η επιλογή της περιοχής απ' όπου θέλετε να ξεκινήσετε. Καλό θα είναι να διαλέξετε κάποια περιοχή των Ηνωμένων Πολιτειών της Αμερικής, μια κι εκεί μόνο υπάρχει ζήτηση για αυτοκί-





Εταιρία
Impressions
Υπολογιστές
IBM ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΟΙ
Τύπος
Strategy

νητα τα πρώτα χρόνια. Τέλος, σας ζητείται η εισαγωγή των ονομάτων των εταιριών που θα δημιουργήσετε και το όνομα του πρώτου μοντέλου κάθε εταιρίας. Ετσι φτάνουμε αισίως και στο κεντρικό μενού του παιχνιδιού που, είναι η ολική εικόνα του εργοστασίου σας. Από εκεί έχετε τη δυνατότητα να εκτελέσετε όλες τις σκέψεις σας στο χώρο ανάπτυξης, παραγωγής και προώθησης των προϊόντων σας. Ας δούμε τώρα μία προς μία τις επιλογές που έχετε.

ΤΜΗΜΑ ΑΝΑΚΑΛΥΨΗΣ ΚΑΙ ΕΞΕΛΙΞΗΣ

Αυτό το τμήμα (research department) αποτελείται από τους τεχνικούς σας και δουλειά του είναι να ανακαλύπτει νέα μέρη του αυτοκινήτου. Εσείς, απλά και μόνο, ορίζετε τα άτομα και σε ποιον τομέα θα δουλεύουν οι τεχνικοί σας. Οσο περισσότεροι δουλεύουν σε κάτι, τόσο πιο γρήγορα θα ετοιμαστεί αυτό. Ομως, αν τοποθετήσετε πάρα πολλούς σε έναν τομέα, τότε θα έχετε μεγαλύτερη καθυστέρηση από την αναμενόμενη. Ο καλύτερος αριθμός τεχνικών για έναν τομέα, ώστε να είναι αρκετοί χωρίς ο ένας να μπλέκεται στα πόδια του άλλου, είναι από 33 έως 39. Οι τομείς που υπάρχουν είναι 7:



α) Η μηχανή. Στην αρχή ξεκινάτε με μια τετρακύλινδρη 747 κυβικών εκατοστών, η οποία παίζει μεγάλο ρόλο στην επιτάχυνση και την τελική ταχύτητα του αυτοκινήτου σας. Η μηχανή έχει 20 επίπεδα, αλλά παρατηρήσαμε ότι μόνο μία από τις τελευταίες είναι μικρού κυβισμού, 1.200 κ.εκ., δηλαδή είναι στα αμερικάνικα πρότυπα.

β) Τα φρένα. Αρχικά έχετε μόνο χειρόφρενο. Τα φρένα ορίζουν πόσο γρήγορα θα σταματά το αυτοκίνητό σας. Υπάρχουν 14 είδη φρένων, με τελευταία τα ηλεκτρονικά ABS.

γ) Η ανάρτηση. Αρχικά είναι ανύπαρκτη αλλά με τα χρόνια φτάνει και μέχρι τα πιο γνωστά συστήματα ανάρτησης που βλέπουμε μόνο στα super cars της εποχής μας.

δ) Το σύστημα ψύξης. Από το τίποτα φτάνετε στα πιο σύγχρονα ψυγεία και βελτιώνεται κατά πολύ η κατανάλωση του οχήματος.

ε) Το επίπεδο αμαξώματος. Ξεκινά από τα γνωστά ανοικτά αυτοκίνητα που εμφανίστηκαν στις αρχές του αιώνα μας και φτάνει σε σχέδια του μέλλοντος, που αυτή τη στιγμή υπάρχουν μόνο στα χαρτιά. Από το επίπεδο αυτό επηρεάζεται και ο αριθμός των ειδών αυτοκινήτου που μπορείτε να φτιάξετε. Δηλαδή, στα πρώτα χρόνια μπορείτε να φτιάξετε αγωνιστικά, οικογενειακά, πολυτελή, ημιφορτηγά και φορτηγά αυτοκίνητα, αλλά καθώς αυξάνεται το tech level έχετε τη δυνατότητα για HatchBack, Compact και StationWagon.

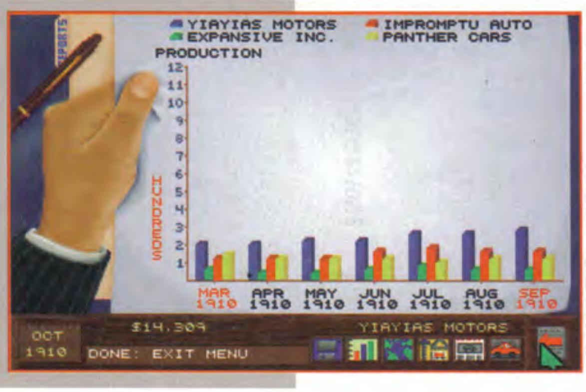
στ) Τα εξαρτήματα ασφάλειας. Οπως είναι φυσικό, στην αρχή δεν υπάρχουν αλλά φτάνουν από τους προφυλακτήρες στον αερόσακο.

ζ) Τέλος, έχουμε τα εξαρτήματα που δίνουν άνεση και πολυτέλεια στο αμάξι μας, που μπορεί να φτάσει στις ηλιοροφές, στα κασετόφωνα και στις ηλεκτρομαγνητικές κλειδαριές. Αυτό που παρατηρήσαμε είναι ότι αν οι τεχνικοί σας δουλεύουν σωστά, ανεβάζετε τα επίπεδα τεχνολογίας πολύ γρήγορα, κάτι που αντιτίθεται στην ιστορική εξέλιξη της βιομηχανίας αυτοκινήτου.



ΤΜΗΜΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΩΝ

Στο τμήμα αυτό κάνετε τα όνειρά σας πραγματικότητα, σχεδιάζοντας τα οχήματά σας και προσαρμόζοντας σε αυτά τα τεχνολογικά σας επιτεύγματα. Υπάρχουν 16 θέσεις για τα μοντέλα που μπορείτε να πουλάτε, αλλά μπορείτε να κρατήσετε κάποια σχέδια στο αρχείο για μελλοντική χρήση. Μπορείτε να δημιουργήσετε κάποιο δικό σας σχέδιο ή, αν αυτό το θεωρείτε χρονοβόρο, μπορείτε με κάποιο μικρό χρηματικό ποσό να αγοράσετε έτοιμο κάποιο σχέδιο. Σε αυτό το σημείο τοποθετείτε και τα υπόλοιπα μέρη του αυτοκινήτου. Κατόπιν ακολουθεί η παραγωγή του πρωτοτύπου και τα απαραίτητα τεστ που δείχνουν τις επιδόσεις του. Στο τεστ μπο-







ρείτε να δείτε και κάποιον γενικό βαθμό που, ωστόσο, δεν παίζει σπουδαίο ρόλο στις μετέπειτα πωλήσεις του. Αν σε κάποιο υπάρχον αυτοκίνητο προσθέσετε κάτι νέο ή αλλάξετε κάτι άλλο, είστε υποχρεωμένοι να πληρώσετε τη διαφορά στο διπλάσιο για κάθε κομμάτι που έχετε απούλητο στις αποθήκες σας. Ετσι, δεν είναι αναγκαίο να δημιουργείτε συνεχώς νέα μοντέλα για να αντέξετε στον ανταγωνισμό.



ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΑ ΚΑΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΕΣ

Εδώ βλέπετε τον παγκόσμιο χάρτη με σημειωμένα τα εργοστάσια και τα γραφεία πωλήσεων που έχετε εγκαταστήσει. Ας δούμε τώρα και τα δύο πιο αναλυτικά. Στα εργοστάσια μπορείτε να επιλέξετε πόσοι εργάτες και σε ποιο μοντέλο θα δουλεύουν σε κάθε μία από έξι πιθανές γραμμές παραγωγής. Ανάλογη με τον αριθμό εργατών που έχετε σε κάθε γραμμή, θα είναι και η απόδοσή τους. Βέβαια, τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά. Τα εργοστάσια έχουν τεχνολογικά επίπεδα, με μέγιστο το 10, που επηρεάζουν κατά ένα μεγάλο μέρος την απόδοση κάθε γραμμής παραγωγής. Καλό πάντως είναι να αυξάνετε το επίπεδο αυτό όταν σας περισσεύουν κάποια χρήματα. Στα γραφεία πωλήσεων ορίζουμε τα μοντέλα τα οποία θέλουμε να πουλάμε και, βέβαια, την αντίστοιχη τιμή τους. Θα ήθελα να σταθούμε λίγο στον καθορισμό της τιμής. Μπορείτε να δώσετε διαφορετική τιμή για κάθε μοντέλο σε κάθε περιοχή ή να ορίσετε μία τιμή για κάθε μοντέλο και αυτή να ισχύει σε όλα τα γραφεία σας. Ακόμα, έχετε τη δυνατότητα για ποσοστιαία αλλαγή όλων των τιμών μιας περιοχής ή ακόμα και όλων των μοντέλων σε όλα τα γραφεία που έχετε. Τέλος, σε κάθε γραφείο και για κάθε μοντέλο, πρέπει να ορίζετε μέχρι τρεις περιοχές από τις οποίες τα εργοστάσια θα προμηθεύουν τα αυτοκίνητα.

ΤΜΗΜΑ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ

Για να μπορέσετε να γίνετε γνωστοί ως εταιρία ώστε να αυξηθούν οι πωλήσεις σας, θα πρέπει, όπως είναι φυσικό, να διαθέσετε και κάποια ποσά για διαφήμιση. Αρχικά μπορείτε να ξοδέψετε χρήματα σε εφημερίδες και περιοδικά (βλ. PC GAMES), σε αθλητικά γεγονότα και σε επιγραφές στους δρόμους. Καθώς περνούν τα χρόνια, μπορείτε να διαφημιστείτε σε ραδιοφωνικές εκπομπές και, τέλος, στην τηλεόραση.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Πρωτότυπο strategy, αλλά με αρκετά bugs, τα οποία θα διορθωθούν πολύ με το patch που ήδη κυκλοφορεί.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	82
ΑΝΤΟΧΗ	92
GAMEPLAY	88

82%

ΔΙΟΙΚΗΣΗ

Κατά τη γνώμη μου, εδώ θα περάσετε τον περισσότερο χρόνο σας, γιατί από εδώ έχετε τη δυνατότητα να παίρνετε πολλές από τις αποφάσεις σας για τα θέματα της εταιρίας. Στο τηλέφωνο μπορείτε να επικοινωνείτε με την τράπεζα απ' όπου μπορείτε να παίρνετε δάνεια με όρους ή να τοποθετείτε χρήματα για να τοκίζονται με 1% το μήνα. Εκτός της τράπεζας έχουμε και τα reports. Υπάρχουν 15 διαφορετικά reports που θα σας δώσουν οποιαδήποτε πληροφορία χρειάζεστε για να οργανώσετε σωστά την αυτοκρατορία σας. Το πρώτο δείχνει την κατάσταση εσόδων και εξόδων του τελευταίου μήνα. Μετά έχουμε δύο καταστάσεις που δείχνουν τον αριθμό αυτοκινήτων που φτιάξατε, που πουλήσατε και το απόθεμα που έχετε, η πρώτη ανά περιοχή και η δεύτερη ανά μοντέλο. Στο επόμενο συγκρίνετε τα κέρδη σας με αυτά των άλλων εταιριών, για να δείτε τον ανταγωνισμό. Στο Compare Model συγκρίνετε την τιμή των αυτοκινήτων σας με αυτά των άλλων εταιριών ανά περιοχή. Τα δύο επόμενα σας δίνουν καταστάσεις με τα έξοδά σας για διαφήμιση ανά media και ανά περιοχή. Στο demand πρέπει να πληρώσετε για να κάνετε δημοσκοπήσεις

για όποιο μοντέλο θέλετε σε όποια περιοχή επιθυμείτε, ώστε να δείτε πόσο το ζητάει ο κόσμος. Στο επόμενο βλέπετε τη διανομή των μοντέλων από τα εργοστάσια στα γραφεία πωλήσεων. Μπορείτε, ακόμα, να πληρώσετε έναν εξωτερικό σύμβουλο και να αντλήσετε ορισμένα γενικά στοιχεία της επιχείρησής σας, όπως το πόσο γνωστή είναι η εταιρία σας και πόσο καλά είναι τα σχέδιά σας.

Μετά ακολουθούν τα γραφήματα, που είναι κοινά και για τις τέσσερις εταιρίες. Το πρώτο δείχνει τα κέρδη κάθε μήνα, το δεύτερο τη συνολική μηνιαία παραγωγή, το τρίτο τις πωλήσεις και το τέταρτο το επίπεδο τεχνολογίας που έχει χρησιμοποιηθεί. Τέλος, υπάρχει και ένα report που δείχνει μερικές κριτικές περιοδικών για τα αυτοκίνητά σας. Είπαμε ότι στο γραφείο διοίκησης θα περάσετε τον περισσότερο χρόνο σας, κι αυτό γιατί από εκεί μπορείτε να ελέγχετε τα εργοστάσια και τα γραφεία πωλήσεων που έχετε, με την ίδια ευκολία που γίνεται και στην καθαυτή επιλογή. Ενα έξτρα είναι ότι από εδώ μπορείτε να προσλάβετε ή και να απολύσετε υπαλλήλους, επιλογή που δεν υπάρχει στο sales and production.

Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν είναι αυτά που περιμέναμε, τουλάχιστον εκεί που γίνονται τα τεστ κάθε νέου μοντέλου, αλλά και ο ήχος κυμαίνεται σε μέτρια επίπεδα. Ξεχωρίζουν κάποια εφέ που υπάρχουν σε ορισμένα σημεία, χωρίς όμως να αποτελούν κάτι το ιδιαίτερο. Αλλά στα παιχνίδια στρατηγικής αυτό που είναι το πιο σημαντικό είναι η πλοκή και το gameplay. Η Impressions προτίμησε να εξελίσσεται το παιχνίδι σε κινήσεις (μήνες) ώστε να δίνεται η δυνατότητα για multiplaying, αλλά πιστεύουμε ότι το real time (λ.χ. RailRoad Tycoon) είναι αρκετά πιο εθιστικό.

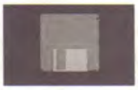
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


386 και άνω.


2 Megabytes RAM.


Καταλαμβάνει 7.5MB.


VGA.


Το πακέτο περιέχει 2 δισκέτες των 1.44MB.

Παρατηρήσαμε ότι στο διπλό, ο δεύτερος παίκτης έχει τη δυνατότητα να γνωρίζει τις κινήσεις του αντιπάλου, κάτι που τον κάνει πιο ισχυρό έναντι του πρώτου. Ακόμα, στα μείον χρεώνεται το γεγονός ότι υπάρχουν συνολικά μόνο 4 εταιρίες, περιορισμός που κάνει το παιχνίδι ακόμα πιο εύκολο, μια και στην πραγματικότητα υπάρχουν εκατοντάδες εταιρίες με πάρα πολλά μοντέλα.

Εκτός αυτού, όμως, οι αντίπαλες εταιρίες αρέσκονται στο να παράγουν μόνο ένα έως τρία αυτοκίνητα κι έτσι κάποιες αγορές, όπως τα φορτηγά, είναι ανοικτές μόνο για σας. Ακόμα, λείπει η σύνδεσή σας με άλλες εταιρίες, όπως συμφωνίες και αγοραπωλησίες μετοχών.

BUGS-BUGS-BUGS

Αν και η γενική εικόνα του Detroit είναι πολύ καλή, δεν ήταν δυνατό να μην αναφερθούμε σε μερικά σημαντικά bugs που παρατηρήσαμε και μας δυσαρέστησαν αρκετά, καθώς συμβαίνουν σε θέματα αριθμών, πράγμα αρκετά σπουδαίο στην εξέλιξη του παιχνιδιού.

Στην τράπεζα, αν βάλετε πάνω από 1 δισεκατομμύριο, ο τόκος θα ισχύει μόνο για τα 9 τελευταία ψηφία. Δηλαδή, αν έχετε 10.000.100.000, θα πάρετε 1000 δολάρια τόκο, αντί για 100.001.000. Αλλο, εξίσου σημαντικό, bug είναι ότι κάποια στιγμή ενώ σε μια γραμμή παραγωγής είχαμε μηδέν (0) υπαλλήλους, χωρίς να έχουμε ορίσει κάποιο μοντέλο, το πρόγραμμα έδειξε ότι σε αυτή τη γραμμή υπάρχουν 255 εργάτες χωρίς μοντέλο. Κατόπιν, αφού τους απολύσαμε, είδαμε ότι έχουμε 64.434 εργάτες και ότι χρειαζόμαστε για μισθούς κάποια εκατομμύρια μηνιαίως.

Στο κλείσιμο του μηνός, όμως, χαρήκαμε ιδιαίτερα όταν είδαμε ότι τα έξοδα για μισθούς εργατών ήταν μηδέν. Τέλος, ενώ είχαμε 12 δισ. στο ταμείο μας, προσπαθήσαμε να κάνουμε τεστ σε ένα από τα αυτοκίνητά μας και απογοητευθήκαμε βλέποντας το μήνυμα "NO MONEY AVAILABLE". Ξέχωρα όμως από όλα αυτά, το Detroit στέκεται σε ένα πολύ υψηλό επίπεδο και το θέμα του πραγματικά έλειπε από την τεράστια γκάμα παιχνιδιών που βλέπουμε στα μαγαζιά. Περιμένουμε, λοιπόν, το upgrade του παιχνιδιού, που θα υποστηρίζει και modem, αν και δεν ξέρουμε πόσο θα είναι βολικός αυτός ο τρόπος παιχνιδιού, με φτιαγμένα όλα αυτά τα bugs. ■





PLAY THE GAME

UFO
Enemy Unknown

● του Τάκη Μιχαλόπουλου

Αν σας αρέσουν τα strategy games, σίγουρα θα βρήκατε εντυπωσιακό το UFO ENEMY UNKNOWN. Σε αυτό το άρθρο θα βρείτε μια σημαντική βοήθεια, ώστε να καταφέρετε να κρατήσετε τους εξωγήινους μακριά από τον πλανήτη μας...

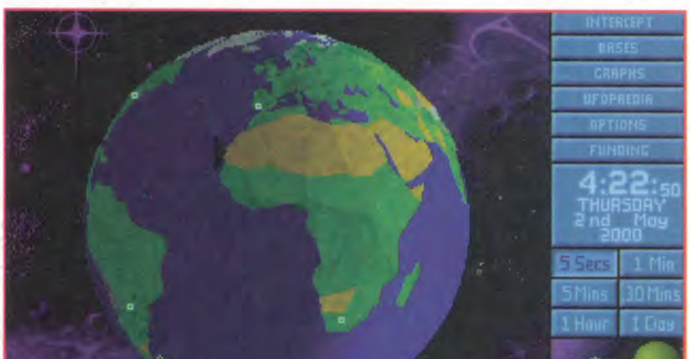
Η MICROPROSE έδωσε ένα πολύ καλό παιχνίδι, που εδώ και αρκετό καιρό πολλοί από μας παίζουμε συνέχεια. Το Ufo είναι ένα παιχνίδι το οποίο με δυσκολία σου επιτρέπει να αφήσεις το monitor. Μπορείτε να κάνετε επεμβάσεις και να αλλάζετε, π.χ. τα ονόματα των στρατιωτών σας, όμως θα σας πούμε πώς αργότερα. Ας πάρουμε τώρα τα πράγματα από την αρχή.

ΞΕΚΙΝΗΜΑ

Ξεκινήστε φτιάχνοντας μια βάση όπου εσείς θέλετε (εγώ σας προτείνω την Ισπανία, γιατί έτσι ελέγχετε μεγαλύτερη έκταση εδάφους) και μη φτιάχνετε αμέσως δεύτερη, γιατί τα χρήματα που έχετε δεν είναι αρκετά. Από την επιλογή του μενού "bases" κάντε "build facilities" και φτιάξτε ένα ακόμα general store καθώς και μία εγκατάσταση missile defence, γιατί οι εξωγήινοι δεν αστειεύονται και αυτό θα τους αποτρέψει από τυχόν απόπειρα κατάληψης της βάσης μέχρι να την εξοπλίσετε καλύτερα. Αγοράστε στη συνέχεια δύο επιπλέον στρατιώτες, δέκα scientists και δύο avalanche launcher καθώς και τουλάχιστον έξι avalanche missiles.

Μετά βάλτε τους επιστήμονές σας (όσους υπάρχουν προς το παρόν) να ψάχνουν για τα laser weapons. Αφού κάνετε τις παραπάνω ενέργειες, επιλέξτε geoscape και βγείτε στην κεντρική οθόνη. Θέστε το χρόνο να περνά ανά μέρα και αν δεν σας συμβεί τίποτα, θα σας έρθει η παραγγελία σας. Μόλις έρθει, βάλτε και τους υπόλοιπους επιστήμονες να δουλεύουν στα laser weapons και όταν ανακαλύψουν τα laser pistols, βάλτε τους μηχανικούς να κατασκευάσουν μερικά και τους επιστήμονες να συνεχίσουν με τα laser rifles. Γιατί σας χρειάζονται όλα αυτά; Λοιπόν, τα general stores που έχετε, είναι πολύ λίγα ώστε να αποθηκεύσετε αυτά που αγοράζετε και θα χρειάζεστε σε κάθε βάση τέσσερα έως έξι stores!!

Τα missile defence χρειάζονται για την επίγεια υποστήριξη της βάσης, τα avalanche missiles θα αντικαταστήσουν τα κανόνια στα interceptors και έτσι δεν θα χρειάζεται να πλησιάσετε τα αντίπαλα σκάφη αρκετά κοντά για να τα χτυπήσετε. Επιστήμονες να αγοράζετε το πολύ έως πενήντα, γιατί χρειάζονται χρήματα να συντηρηθούν, και να τους βάζετε συνέχεια να δουλεύουν πάνω σε κάτι. Και μην ξεχνάτε ότι όσο περισσότεροι είναι τόσο γρηγορότερα θα έχετε ανακαλύψεις. Τέλος, πρέπει να ανακαλύψετε το γρηγορότερο δυνατό τα laser rifles, γιατί είναι ελαφριά και δεν κουράζουν τους στρατιώτες που τα κουβαλούν, είναι αποτελεσματικά γιατί έχουν πολύ καλή δύναμη πυρός και το βασικότερο δεν χρειάζονται clips (γεμιστήρες), όπως άλλα όπλα, για να ρίξουν. Επίσης, μην ξοδεύετε τα χρήματά σας φτιάχνοντας βάσεις, κτίρια και αγοράζοντας διάφορα, γιατί τη στιγμή που θα τα έχετε ανάγκη ίσως να μη σας



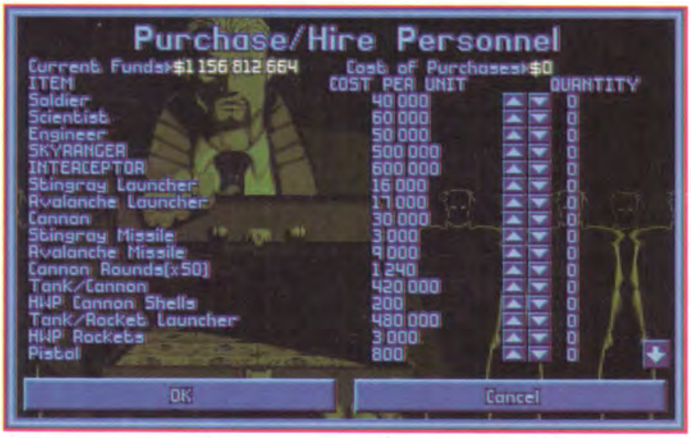


φτάνουν και να βρεθείτε σε αρκετά δύσκολη θέση. Μην ξεχνάτε ότι σε έναν πόλεμο η κινητήριος δύναμη είναι το χρήμα...

INTERCEPT

Αν τα radar σας εντοπίσουν κάποιο εξωγήινο σκάφος, έχετε τη δυνατότητα να σηκώσετε με δύο τρόπους τα interceptors. Ο ένας είναι από το μενού και την επιλογή "intercepts", απ' όπου παίρνετε τη λίστα με όλα τα διαθέσιμα interceptors σε όποια βάση και αν είναι αυτά, και ο δεύτερος είναι κάνοντας κλικ με το mouse πάνω σε κάποια από τις βάσεις. Με τα avalnce launcher και avalanche missiles εξοπλίστε τα interceptors σας για μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα στη δύναμη πυρός των καταδιωκτικών σας.

Αναλόγως τα μεγέθη των αντιπάλων σκαφών θα κανονίζετε και τη στρατηγική σας στην επίθεση που θα ακολουθείτε. Ετσι για μικρά σκάφη θα επιλέγετε aggressive attack, για μεσαία standard attack και για τα μεγάλα cautious attack. Ποτέ μη διστάσετε να εγκαταλείψετε μια μάχη, αν το σκάφος σας κινδυνεύει από τα πυρά των αντιπάλων, και ειδικότερα στα μεγάλα σκάφη είναι καλύτερα να σηκώνετε πολλά καταδιωκτικά και αφού τους ρίξετε μερικές βολές μόλις αρχίσουν να σας χτυπούν, να υποχωρείτε και να συνεχίζετε με ένα άλλο καταδιωκτικό. Αν ένα εξωγήινο σκάφος έχει προσγειωθεί κάπου, σηκώστε ένα interceptor και βάλτε το από πάνω και όταν αυτό σηκωθεί, ρίξτε το για να έχουν κάποιες απώλειες οι εξωγήινοι και εσείς να έχετε λιγότερους εχθρούς να σκοτώσετε, οπότε θα μειώσετε και τις δικές σας απώλειες. Επίσης, ποτέ μη χτυπάτε τα αντίπαλα σκάφη πάνω από τη θάλασσα, γιατί θα χαθούν στο βυθό και έτσι θα χάσετε την ευκαιρία να πάρετε τον τεχνολογικό τους εξοπλισμό για να ερευνηθεί από τους επιστήμονες αργότερα.





Τέλος, ποτέ μην αφήνετε τα εξωγήινα σκάφη χωρίς να τα καταδιώκετε, γιατί οι κυβερνήσεις των κρατών που προστατεύετε, θα αντιδράσουν με συνέπεια τη μείωση των εσόδων σας.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

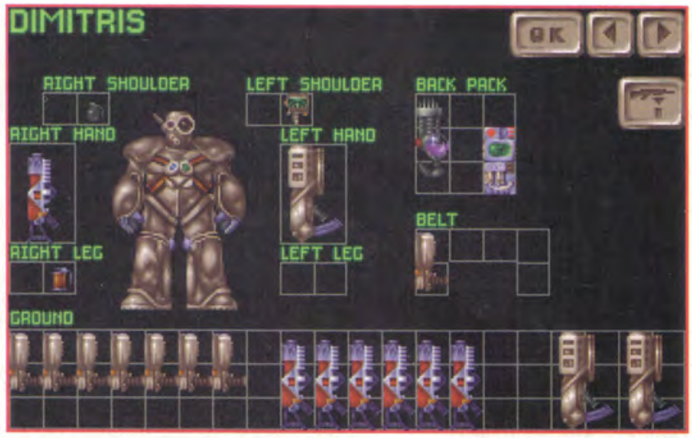
Οταν ξεκινάτε μια αποστολή μην παραφορτώνετε τους στρατιώτες. Βάλτε τους κάποιο laser και μια grenade, είναι υπεραρκετά. Μόλις ξεκινήσετε, οπλίστε τη χειροβομβίδα και βάλτε το timer στο μηδέν. Το timer μας δείχνει μετά από πόσα turns θα εκραγεί. Αρα, αν βάλετε το timer στο μηδέν, θα σκάσει μόλις πατήσετε στο εικονίδιο για την επόμενη κίνηση και ο εξωγήινος δεν θα προλάβει να φύγει από τη θέση του.

Οταν ένας στρατιώτης τελειώνει την κίνησή του, θα πρέπει να τον βάζετε να γονατίζει και αν είναι δυνατόν να κρύβεται πίσω από δέντρο, βράχο ή ανωμαλία του εδάφους, οπότε θα δίνετε μικρότερο στόχο και η επιτυχία βολής του αντιπάλου θα μειώνεται στο μισό. Οταν μπαίνετε σε εξωγήινα σκάφη όπου υπάρχουν δύο εχθροί, πυροβολήστε τον έναν και πηγαίνετε πάλι έξω, γιατί μπορεί αν πυροβολήσετε και το δεύτερο να αστοχήσετε και τότε ο στρατιώτης σας θα μείνει εκτεθειμένος, οπότε έχετε πολλές πιθανότητες να τον χάσετε. Καλό θα ήταν επίσης να βάζετε τους στρατιώτες τρεις ή τέσσερις μαζί, έτσι ώστε αν ανακαλύψετε









κάποιον εξωγήινο ένας απ' όλους να καταφέρει να τον σκοτώσει.

Στο παιχνίδι θα συναντήσετε αρκετές φυλές, οι οποίες είναι: sectoids, snakeman, ethereal, muton, floater, celatid, silacoid, chryssalid και reaper. Από όλες τις φυλές των εξωγήινων οι πιο επικίνδυνη είναι αυτή των οι chryssalids, που μετατρέπουν τους κατοίκους μιας πόλης ή τους στρατιώτες σε zombies και αν τα χτυπήσετε θα μετατραπούν σε chryssalids.

Οπως καταλαβαίνετε εξαπλώνονται με τρομερούς ρυθμούς, γι' αυτό όπου τα συναντάτε πρέπει να τα σκοτώνετε όσο πιο γρήγορα μπορείτε, πυροβολώντας τα με ισχυρά όπλα. Καλό θα ήταν σε κάθε μάχη αν δε θέλετε να χάνετε τους στρατιώτες σας να αποθηκεύετε αρκετά συχνά!! Αν οι εξωγήινοι καταλάβουν κάποια πόλη, σας συνιστώ να αποθηκεύετε σε κάθε επιτυχή turn. Ετσι θα έχετε τις λιγότερες πιθανές απώλειες και θα τελειώσετε με το καλύτερο δυνατό score. Στο τέλος κάθε αποστολής και ανάλογα με την έκβασή της, μερικοί από τους στρατιώτες θα παίρνουν κάποιον επιπλέον βαθμό (αξίωμα).

ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΙΣ

Ας δούμε τώρα μερικά πραγματάκια που θα κάνουν τη ζωή σας ευκολότερη. Μερικά τεχνολογικά αντικείμενα που θα πάρετε από τους εξωγήινους, θα πρέπει να τα ψάξετε αμέσως. Αυτά είναι τα ufo power source, ufo navigation, allien alloys και ufo constraction. Ολη αυτή η γνώση που θα αποκτήσετε, θα σας δώσει τη δυνατότητα να κατασκευάσετε νέα και πιο σύγχρονα σκάφη καταδιωκτικά και μεταγωγικά.

Ετσι θα φτάσετε στο σημείο να αντικαταστήσετε το skyranger με ένα από τα lightning ή avenger και τα interceptors με firestorms. Οι διαφορές τους φαίνονται στον πίνακα 1.

Επίσης, ψάχνοντας τα weapons θα πάρετε τα fussion balls, laser cannon, plasma beam, τα οποία μαζί με τα avalanche και stingray θα εξοπλίσουν τα νέα σκάφη σας. Η εξέλιξη σε αυτά τα όπλα θα σας δώσει με τη σειρά της τη γνώση για να κατασκευάσετε επίγεια άμυνα με laser, plasma, fusion, grav shields και mind shields. Τέλος, θα μπορείτε να κατασκευά-

ΠΙΝΑΚΑΣ 1

CRAFT	SPEED	ACCELERATION	FUEL	WEAPON	DAMAGE	CARGO SPACE	HWP
skyranger	760	2	2000	0	150	14	3
lightning	3100	8	30	1	800	12	0
avenger	5400	10	60	2	1200	26	4
interceptor	2100	3	1000	2	100	0	0
firestorm	4200	9	20	2	500	0	0

ΠΙΝΑΚΑΣ 2

	AUTO		SNAP		AIMED	
WEAPON	accuracy-tu cost		accuracy-tu cost		accuracy-tu cost	
pistol	0%	0%	60%	18%	78%	30%
rifle	35%	35%	60%	25%	110%	80%
laser pistol	28%	25%	40%	20%	68%	55%
laser rifle	46%	34%	65%	25%	100%	50%
plasma pistol	50%	30%	65%	30%	85%	60%
plasma rifle	55%	36%	86%	30%	100%	60%
small launcher	0%	0%	65%	40%	110%	75%
auto cannon	32%	40%	56%	33%	82%	80%
heavy cannon	0%	0%	60%	33%	90%	80%
blaster launcher	0%	0%	0%	0%	120%	80%
rocket launcher	0%	0%	55%	45%	115%	75%
heavy laser	0%	0%	50%	33%	84%	75%
heavy plasma	50%	35%	75%	30%	110%	60%

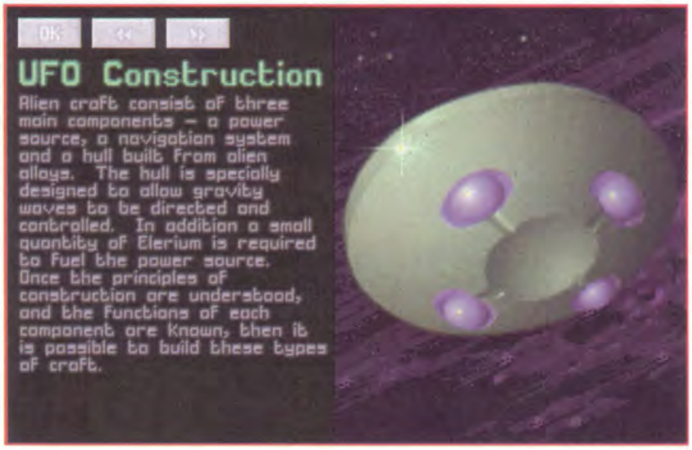
σετε τα laser, cannon, rocket και plasma tanks και hovercrafts.

ΓΕΝΙΚΑ

Σε σχέση με τον οπλισμό μπορείτε να έχετε (εκτός από τα laser που αναπτύξαμε πριν) τα smoke grenade που σας παρέχουν κάλυψη με παραπέτασμα καπνού, τα proximity grenade, που σκάνε μόνο όταν κάποιος τα πλησιάσει, τα high explosive για μεγάλη καταστροφή, και τα allien grenade που είναι ίδια με τα grenade αλλά αρκετά ισχυρότερα.

Επίσης, έχετε τα motion scanners για να ανιχνεύετε οτιδήποτε ζωντανό απέχει από εσάς έως και είκοσι μέτρα, medi kit που είναι το φαρμακείο κάθε στρατιώτη, stun rod - ένα όπλο για κοντινές μάχες που εκπέμπει κάποια ισχυρά φορτία ηλεκτρισμού και electro flare που είναι μια ηλεκτρική φωτοβολίδα για να έχετε περισσότερο φως στις νυκτερινές αποστολές. Οι διαφορές στα weapons ανάλογα με τον τρόπο βολής και την ενέργεια φαίνονται στον πίνακα 2.

Ας ρίξουμε μια ματιά στα κτίρια και τη χρήση καθενός από αυτά. Υπάρχουν τα εξής κτίρια: living quarters - οι κοιτώνες των στρατιωτών, επιστημόνων και μηχανικών, laboratories - ο χώρος όπου εργάζονται και πειραματίζονται οι επιστήμονες, workshops - ο χώρος που εργάζονται και κάνουν κατασκευές οι μηχανικοί, small και large radar systems - το δορυφορικό σας τμήμα εντοπισμού των ufo, general stores - για να αποθηκεύετε τα όπλα και οτιδήποτε αγοράζετε, allien containment - ο χώρος όπου θα φυλακίζετε τους ζωντανούς εξωγήινους που θα συλλαμβάνετε, ώστε να εξεταστούν από τους επιστήμονές σας αργότερα, psionic laboratory - ένας χώρος εκπαίδευσης των στρατιωτών και hangars, όπου σταθμεύουν τα σκάφη σας.





Για το τέλος αφήσαμε τις πανοπλίες, τις οποίες αποκτάτε κάνοντας έρευνα πάνω στα νεκρά σώματα των εξωγήινων. Είναι η personal armour, μια μικρή πανοπλία με χαμηλή προστασία από τα πυρά των εχθρών (καλύτερη φυσικά από το τίποτα), power suit, η οποία είναι μια πιο ισχυρή πανοπλία με μεγαλύτερη προστασία από τα πυρά και τέλος η flying suit, η οποία είναι μια εξελιγμένη power suit με ένα μηχανισμό που σας επιτρέπει να πετάτε σε οποιοδήποτε ύψος και με τη μεγαλύτερη προστασία από τα πυρά.

EDITING

Κλείνουμε με μια επέμβαση αλλαγής των ονομάτων των στρατιωτών. Αν θέλετε να αλλάξετε τα ονόματά τους και να βάλετε της αρεσκείας σας, τρέξτε ένα disk editor και στο αρχείο soldiers.dat που βρίσκετε σε όλα τα directories game_* κάντε κλικ πάνω στο όνομα κάποιου και αλλάξτε το με αυτό που θέλετε.

Προσοχή μόνο, ώστε να μην ξεπεράσετε το μήκος του ονόματος. Αυτά για το UFO ENEMY UNKNOWN. Ελπίζουμε να σας βοηθήσαμε αρκετά. Ένα save με 1.555.000.000 gredits και τρεις supersoldiers θα το βρείτε στην CompuLink διάσκεψη hints στο topic saves με όνομα ufo-save.zip Για απορίες αφήστε e-mail στο user-id cobra. ■





HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή, μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Επανερχόμαστε αυτόν το μήνα, με μερικά νέα "HOT" tips. Ομως, πριν από την παρουσίασή τους, με αφορμή τα γράμματα τριών φίλων της στήλης (Μάριου Γεωργίου, Μπάμπη Σταυρόπουλου και Βασίλη Σπυρόπουλου), οι οποίοι μας έστειλαν hints'n'tips για τα Lost Vikings, Prince of Persia 2 και Doom, θα θέλαμε να επαναλάβουμε ότι τα γράμματά σας είναι ευπρόσδεκτα, είτε περιέχουν hints'n'tips είτε ερωτήσεις σχετικά με παιχνίδια, και στο μέτρο του δυνατού προσπαθούμε να τα δημοσιεύουμε όλα. Ωστόσο, έχει παρατηρηθεί το φαινόμενο να αποστέλλονται συχνά στα γραφεία μας hints'n'tips ήδη δημοσιευμένα μέσα από αυτή τη στήλη. Συνεπώς, δεν κρίνεται σκόπιμη η αναδημοσίευσή τους, με αποτέλεσμα να μην παρουσιάζονται τα γράμματά σας μέσα από τις σελίδες του περιοδικού. Συνιστούμε, λοιπόν, περισσότερη παρατηρητικότατα, προς αποφυγήν κάθε ταλαιπωρίας.

Οπως αναφέραμε και στο προηγούμενο τεύχος, περιμένουμε τα γράμματά σας με hints'n'tips ή ερωτήσεις σχετικά με παιχνίδια, με απώτερο σκοπό στο μέλλον αυτό το δισέλιδο να αποτελείται μόνο από τα γράμματά σας, έτσι ώστε να είναι πραγματικά η δική σας στήλη.

REBEL ASSAULT

Ενα από τα καλύτερα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι τώρα και μέσα στα πέντε καλύτερα στα CDs είναι σίγουρα το Rebel Assault. Είναι ένα παιχνίδι με το οποίο έχω ασχοληθεί ιδιαίτερα και ήθελα από καιρό να δημοσιεύσω κάποια tips σχετικά με αυτό. Με πρόλαβαν όμως τα γράμματα του Κώστα Μελά και κυρίως του Χρήστου Τζήμα, οι οποίοι μας έστειλαν τους κωδικούς για όλα τα levels και τα επίπεδα δυσκολίας του παιχνιδιού.

DIFFICULTY SETTING..........EASY
LEVEL 1 ....FALCON
LEVEL 2 ....ANOAT
LEVEL 3 ....YUZZEM
LEVEL 4..........................BRIGIA
LEVEL 5 ....GREEDO

DIFFICULTY SETTING....NORMAL
LEVEL 1 ....BIGGS
LEVEL 2..........................KAIBURR
LEVEL 3..........................MYNOCK
LEVEL 4..........................DAGOBAH
LEVEL 5..........................MIMBAN

DIFFICULTY SETTING......HARD!!!
LEVEL 1 ....ACKBAR
LEVEL 2 ....FORNAX
LEVEL 3..........................BESPIN
LEVEL 4..........................KESSEL
LEVEL 5. ....ORGANA

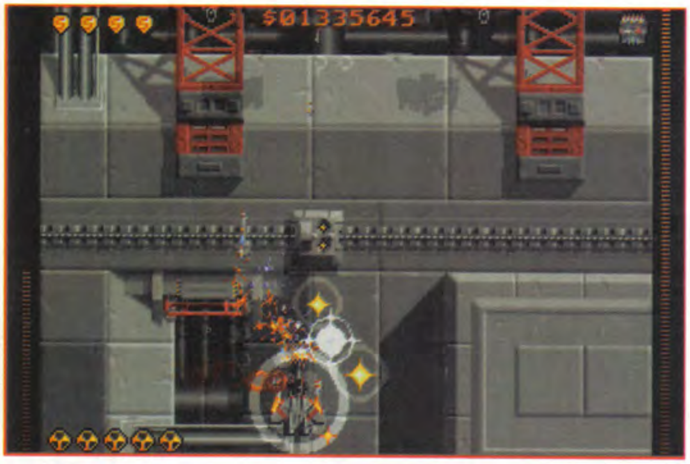
Ωστόσο, και με αυτούς τους κωδικούς πολλοί από εσάς θα δυσκολευτείτε. Ετσι, αποφασίσαμε να σας δώσουμε μία extra βοήθεια. Αν θέλετε να μεταπηδήσετε αμέσως στο επεισόδιο που επιθυμείτε, ακολουθήστε το εξής cheat: Κατά την εκκίνηση του παιχνιδιού, και ενώ παρουσιάζεται το σήμα της εταιρίας και έχετε ήδη κάνει calibrate το joystick, μετακινήστε το ΠΑΝΩ και fire, ΚΑΤΩ και fire, ΑΡΙΣΤΕΡΑ και fire, ΔΕΞΙΑ και fire. Θα ακούσετε κάποιο χαρακτηριστικό ήχο, που σημαίνει ότι έχει ενεργοποιηθεί το cheat. Τώρα, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε με το πλήκτρο "-" στο αριθμητικό πληκτρολόγιο να μειώσετε τη ζημιά του αεροσκάφους σας, ενώ -εάν για κάποιο λόγο το επιθυμείτε- με το "+" (επίσης από το αριθμητικό πληκτρολόγιο) μπορείτε να την αυξήσετε.

Οσον αφορά στη μετακίνηση από επεισόδιο σε επεισόδιο, αυτή είναι εύκολη. Αρκεί να πατήσετε το πλήκτρο για το κατάλληλο επεισόδιο, βλέποντας τον πίνακα που δημοσιεύουμε στη συνέχεια.

1 Fighter training
2 Asteroid training
3 Kolaador
4 Star Destroyer attack
5 Tatooine attack
6 Asteroid field
7 Probe droids
8 AT-AT attack
9 Stormtrooper gunfight







A Protect the transport
B Yavin training
C TIE battle
D Death star attack
E The big cannon
F Trench run

Φυσικά, με την ολοκλήρωση και του τελευταίου επεισοδίου παρακολουθείτε το φινάλε, ένα από τα καλύτερα σημεία του παιχνιδιού.

από το rookie level και και παίξτε μέχρι να αποκτήσετε τους air-to-ground πυραύλους. Τότε πατήστε ESC, ακυρώστε την αποστολή και πηγαίνετε στο κατάστημα εφοδίων. Εκεί πουλήστε τους πυραύλους και ξεκινήστε ξανά την αποστολή. Επαναλάβετε τη διαδικασία όσες φορές θέλετε, ώσπου να συγκεντρώσετε τα χρήματα που σας ικανοποιούν.

ZOOL 2



Προσπαθώντας να είμαστε συνεχώς μέσα στην επικαιρότητα, παραθέτουμε ένα πολύ "φρέσκο" tip για το ZOOL 2, το οποίο παρουσιάζουμε σε αυτό το τεύχος. Στην οθόνη των επιλογών πατήστε ESC, για να βρεθείτε στην οθόνη config. Εκεί γράψτε τη λέξη phonebook και πατήστε πάλι ESC. Τώρα, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε, πατώντας το [0] -στο πάνω μέρος του πληκτρολογίου- να μεταφερθείτε στην επόμενη πίστα, πατώντας το [3] να πάτε στο bonus stage και, τέλος, πατώντας το CTRL να έχετε ένα super jump. Καλή διασκέδαση.

Raptor

Ισως το καλύτερο shoot'em up στο PC, το οποίο παρουσιάσαμε πρόσφατα. Εχει αυξημένη δυσκολία, μια και το χρηματικό πρόβλημα είναι αρκετά έντονο στα πρώτα levels του παιχνιδιού. Φυσικά, το team του "PC Master" βρήκε και γι' αυτό το πρόβλημα μία λύση. Ξεκινήστε



TFX

Ενα από τα πολύ καλά simulators του τελευταίου χρόνου ήταν σίγουρα το TFX. Ωστόσο, όπως αποδείχτηκε, διέθετε αρκετά bugs. Ετσι, αν βρίσκεστε σε δύσκολη θέση κατά τη διάρκεια της πτήσης (τα καύσιμα δεν επαρκούν για να επιστρέψετε, οι ζημιές του αεροσκάφους είναι πολλές), αρκεί να πατήσετε το ALT-L, ώστε να ενεργοποιηθεί ο αυτόματος πιλότος, ο οποίος θα σας επιστρέψει με ασφάλεια στη βάση, αγνοώντας τα ανωτέρω προβλήματα.

Dragon's Lair 1, 2, 3

Και τα τρία παιχνίδια αυτής της σειράς διαθέτουν εντυπωσιακά graphics, αλλά ίσως από τα χειρότερα gameplay. Οσοι λοιπόν έχετε εκνευριστεί ή απελπιστεί ότι δεν θα δείτε τα τελευταία levels, ακολουθήστε τα παρακάτω tips.

Στο Dragon's Lair 1, όταν εμφανιστούν τα φίδια στο πρώτο level πατήστε ESC και θα μεταφερθείτε αυτόματα στο τελευταίο level.

Στο Dragon's Lair 2 γράψτε dirk κατά τη διάρκεια του εισαγωγικού sequence και πατήστε fire. Αμέσως το παιχνίδι θα αρχίσει να παίζει μόνο του μέχρι το τέλος. Στο Dragon's Lair 3, στο εισαγωγικό sequence γράψτε time και πατήστε fire. Και πάλι το παιχνίδι θα αρχίσει να παίζει μόνο του μέχρι το τέλος. Τρεις λύσεις για να ανακτήσετε την ηρεμία σας.

A-Train

Αν και λίγο παλιό, το γνωστό παιχνίδι έχει ακόμα ενδιαφέρον. Αν έχετε, λοιπόν, χρηματικό πρόβλημα, ακολουθήστε το επόμενο tip. Για να μαζέψετε ένα εκατομμύριο δολάρια και όλα τα suplies που μπορείτε να συγκεντρώσετε, απλώς πατήστε τα πλήκτρα CTRL + SHIFT και πληκτρολογήστε cheater-cheaterwimp.

■

Διανύοντας πλέον τον έκτο χρόνο αυτής της στήλης, οι σκέψεις είναι πολλές. Τι να πρωτοαναφέρουμε! Δεν είναι, όμως, ώρα για μελαγχολίες ή πανηγυρισμούς. Ενας σωστός adventurer είναι πάνω απ' όλα fighter (μαχητής). Λες και έχει καταδικαστεί από τη "μοίρα" του να προχωρά πάντα μπροστά, να ερωτεύεται το άγνωστο, ό,τι και αν αυτό του επιφυλάσσει. Ζει μόνο για την περιπέτεια. Χωρίς αυτήν είναι νεκρός.

● του Αντρέα Τσουρινάκη

Προτού περάσουμε στην παρουσίαση μερικών από τα γράμματά σας, παραθέτω μερικά σχόλια σχετικά με δύο παιχνίδια. Πρώτα απ' όλα για το **LANDS OF LORE.** Συνεχίζοντας τα hints που παρουσιάσαμε στο τεύχος Σεπτεμβρίου, θα δούμε μερικά ακόμη που αφορούν στο επίπεδο Catwalk Caves, ακριβώς μετά τη City of Yvel, και όπου μπαίνεις, αφού πρώτα νικήσεις τους επιδρομείς της πόλης, μέσω της ταβέρνας (Bruno's Lodgue).

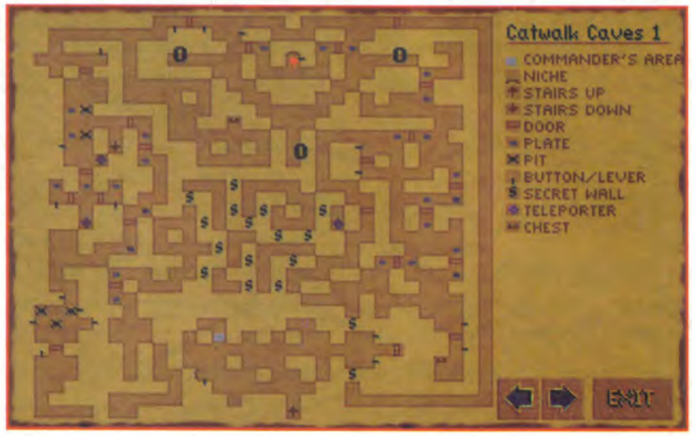
Στο επίπεδο αυτό υπάρχει μια duplicate machine, την οποία -από ό,τι καταλαβαίνω από τα δεκάδες γράμματά σας- κανείς δεν έχει κατορθώσει να χειριστεί. Οπως βλέπετε και στη φωτογραφία-χάρτη του επιπέδου που δημοσιεύεται στις σελίδες αυτές, η duplicate machine βρίσκεται εκεί όπου υπάρχει το κόκκινο βέλος που αντιπροσωπεύει τον ήρωά μας. Γύρω-γύρω κυκλοφορούν "ηλεκτροφόρες τελείες-τέρατα", εμφανιζόμενες random (τυχαία). Αν κτυπηθείτε από αυτές, αφαιρείται η μαγική δύναμη των χαρακτήρων σας. Τις σκοτώνετε εύκολα με τα SPARK ή LIGHTING spell.

Στο χάρτη αυτόν, γύρω από τα δωμάτια όπου βρίσκεστε (κόκκινο βέλος), υπάρχουν 6 ηλεκτροφόρες βάσεις, ανά δύο στο τέλος ενός διαδρόμου.

Οι διάδρομοι αυτοί είναι 3 και στο χάρτη σημειώνονται με το γράμμα "O". Προκειμένου να ενεργοποιήσετε την duplicate machine, πρέπει να κάνετε τα εξής: Τριγυρνάτε και σκοτώνετε τα ηλεκτροφόρα σημεία-τέρατα. Κάνετε συχνά SAVE.

Οταν κάνετε rest, και αφού έχετε σκοτώσει αρκετά, θα ακούσετε έναν μακρόσυρτο ηλεκτρικό ήχο. Πηγαίνοντας σε έναν από τους 3 διαδρόμους που μόλις αναφέρθηκαν, θα δείτε ότι σε έναν από αυτούς έχει αιχμαλωτιστεί και ακινητοποιηθεί ένα τέτοιο "ηλεκτροφόρο σημείο-τέρας". Συνεχίστε μέχρι σε κάθε διάδρομο να αιχμαλωτιστεί από ένα. Αν τύχει και σε ένα διάδρομο αιχμαλωτιστούν δύο τέτοια "ηλεκτροφόρα σημεία-τέρατα", με το SPARK spell σκοτώστε το ένα (όχι με το LIGHTING, γιατί σαν πιο δυνατό spell θα τα σκοτώσει και τα δύο!!!). Είναι σημαντικό σε κάθε διάδρομο να πιαστεί μόνον ένα τέτοιο "ηλεκτροφόρο σημείο-τέρας". Οταν αυτό επιτέλους συμβεί, τρέξτε στην duplicate machine. Τώρα, όλα τα φώτα θα είναι αναμμένα, όπως φαίνεται και στην άλλη φωτογραφία που δημοσιεύεται στις σελίδες αυτές. Βάλτε ένα αντικείμενο στην εσοχή (niche) και πατήστε το κουμπί. Το αντικείμενο θα διπλασιαστεί. Στη φωτογραφία διακρίνεται ένα διπλό Great Sword of Trouble.









ADVENTURE
SOS * SOS * SOS

Συνεχίζουμε με το **KYRANDIA 2: HANDS OF FATE.** Από τα γράμματά σας διαπιστώνω ότι κανείς δεν έχει καταφέρει να νικήσει το καλαμάρι, στο δεύτερο μέρος, όπου πέφτετε σε μια δημωνιά έξω από την πόλη. Στο υπόγειο του σπιτιού του Farmer Bob, εκεί όπου φτιάχνετε το τυρί, βρίσκετε τέσσερα πέταλα. Αν τα κάνετε κλικ πάνω σας, σε δύο από αυτά θα πάρετε το μήνυμα: "I have a funny feeling about this horseshoe".

Είναι αυτά που "κοιτούν" προς τα πάνω. Αφού πάρετε ένα χρυσό δόντι από τον πειρατή στην ταβέρνα, βγείτε έξω. Αφήστε ένα από αυτά τα ειδικά πέταλα στο έδαφος. Τώρα, κάντε κλικ το χρυσό δόντι στο καλαμάρι που παίζει τον "παπά". Κάντε κλικ σε όποιο "shell" θέλετε. Οποιο και να δείξετε θα είναι το σωστό!!! Κερδίζετε με τη βοήθεια του τυχερού πετάλου. Παίξτε μία ακόμα φορά, ώστε να κερδίσετε και ένα τρίτο χρυσό δόντι. Το καλαμάρι δεν θα σας αφήσει να στοιχηματίσετε και τρίτη φορά, επειδή θα το φαλιρίσετε!!! Με τα τρία χρυσά δόντια πηγαίνετε στις μυλόπετρες και φτιάχνετε τρία χρυσά νομίσματα που σας χρειάζονται προκειμένου να πάρετε το εισιτήριο για τη βάρκα.

MYST: Καταρχήν, κάτι σημαντικό το οποίο παραλείψαμε στην ειδική παρουσίαση που έγινε στο τεύχος Σεπτεμβρίου. Ουσιαστικά, το παιχνίδι δεν τελειώνει ποτέ!!! Ναι, σωστά διαβάζετε. Δεν υπάρχει τέλος με την κλασική έννοια του όρου.

Αφού επισκεφθείτε τις τέσσερις εποχές και πάρετε τις κόκκινες και μπλε σελίδες από κάθε εποχή και στη συνέχεια τις βάλετε στα αντίστοιχα βιβλία στη βιβλιοθήκη, ενεργοποιείτε το "ειδικό" φινάλε. Τα αδέλφια σάς λένε και για μία πέμπτη σελίδα που ζητούν και η οποία βρίσκεται πίσω από το τζάκι. Αν πάρετε μία απ' αυτές τις σελίδες και τη δώσετε στα δύο βιβλία-αδέλφια, χάνετε, μια και αυτά βγαίνουν από το βιβλίο και σας φυλακίζουν αυτά μέσα στο βιβλίο-μεταφορά από τα οποία τα ελευθερώσατε. Το σωστό είναι να κάνετε κλικ στο νέο βιβλίο (πράσινο) που υπάρχει εκεί και να ακούσετε τον Atrius, τον πατέρα τους, που είναι και αυτός φυλακισμένος και σας εξηγεί για την προδοσία των γιων του. Σας ζητά μία άσπρη σελίδα.





Στο σημείο αυτό, το πρόγραμμα στην έκδοση για PCs έχει ένα bug!!! Στις τέσσερις εποχές που επισκέπτεστε, βρίσκετε δύο μισά σημειώματα. Αν τα καταγράψετε, ενοποιούνται σε ένα, το οποίο σας λέει πού βρίσκεται η μυστική κρύπτη (vault) και πώς να τη βρείτε. Εδώ είναι που το κείμενο έχει ένα τεράστιο λάθος. Το σωστό είναι να πειράξετε μόνο το διακόπτη στην αποβάθρα (όλοι να είναι "on" και της αποβάθρας "off"). Ετσι, βρίσκετε τη λευκή σελίδα (το κείμενο του παιχνιδιού λέει το αντίθετο!!!, ενώ στα Macintosh λέει τη σωστή διαδικασία!!!).

Με τη λευκή σελίδα, πηγαίντε στο τζάκι, κάντε κλικ στο πράσινο βιβλίο του Atrius και δώστε σε αυτόν την άσπρη σελίδα. Οταν γυρίσει, κάντε κλικ στο βιβλίο MYST μπροστά του και θα είστε ελεύθεροι, γυρνώντας πίσω στη βιβλιοθήκη, να πηγαίνετε όπου θέλετε. Προσέξτε ότι τα δύο βιβλία των γιων του είναι καμένα. Το παιχνίδι τελειώνει εδώ χωρίς να σας ενημερώνει, γι' αυτό εσείς κάντε Quit!

Η έκδοση όμως για PC's έχει άλλο ένα bug σε σχέση με την έκδοση για Macintosh.

Στη "Stoneship Age" υπάρχει ένα τούνελ που ενώνει τους πλημμυρισμένους από νερό διαδρόμους, οι οποίοι οδηγούν στις δύο κρεβατοκάμαρες των δύο γιων του Atrius.

Το bug έγκειται στο ότι η πόρτα-είσοδος του τούνελ αυτού είναι ορατή μόνο αν την προσεγγίσετε από τη μία κατεύθυνση (από τις τρεις δυνατές που μπορείτε!!!), γεγονός που μπορεί να δυσκολέψει έναν παίκτη, αφού είναι πολύ πιθανό να μην την προσέξει! Στην έκδοση για Macintosh, η πόρτα-είσοδος του τούνελ είναι ορατή από όλες τις κατευθύνσεις!!!

SPACE QUEST 5: Ο Πατσιλινάκος Θεόδωρος ρωτά πώς ξεφεύγεις από το woman-droid που σε κυνηγά. Πέφτοντας στη λίμνη, βγες και πήγαινε στην πιο αριστερή είσοδο σπηλιάς, όπως κοιτάς την οθόνη. Κάνε κλικ τον HAND κέρσορα στο κλαδί ευθεία μπροστά (όχι στον κορμό στη μέση). Σπάει και πέφτεις στη λίμνη. Πάρε το σπασμένο κλαδί. Πήγαινε ξανά στην οθόνη με τον κορμό. Πέρνα απέναντι. Κάνε κλικ το stick στην μπανάνα και, καθώς κουνιέται, πάρε την. Πέρνα πίσω τον κορμό και πήγαινε αριστερά (west).

Μπες στην αριστερή σπηλιά. Στον καταρράκτη, μπες στην αριστερή σπηλιά. Πάνω, πήδα απέναντι και ανέβα (με τον hand κέρσορα) στο βράχο. Με το stick ρίξε το βράχο. Κατέβα ξανά στη λίμνη. Το woman-droid ξαναζωντανεύει! Ανέβα στην οθόνη με τον κορμό και κάτσε μέσα σε αυτόν στη μέση του! Οταν έρθει από πάνω σου και σε φωνάζει, κάνε κλικ την μπανάνα στο jetpack της, στην πλάτη της. Θα εκραγεί και θα τελειώσεις μια για πάντα μαζί της. Πάρε το μηχανικό κεφάλι της.

Αυτά προς το παρόν και ως τον άλλο μήνα... καλό adventuring. ■

55

GAMES

SOLAR WINDS

Ενα εκπληκτικό Space Arcade/Adventure με VGA γραφικά, μουσική SoundBlaster και... Epic-ή πλοκή!

SUPAPLEX

Θυμάστε το Boulder Dash; Θαυμάστε το Supaplex...

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΩΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

CONVERT

Χρήσιμο Utility μεταρτοπής κειμένου Windows σε DOS

Οκτώβριος...

Αλλαξαν τα πράγματα, άλλαξαν οι εποχές. Εχει ήδη συντελεστεί η ετήσια διαδοχή των ηλιόλουστων καλοκαιρινών ημερών από τα μελαγχολικά φθινοπωρινά απογεύματα. Μελαγχολικά; Κι εμείς τι κάνουμε; Μια αποσυμπίεση αρκεί... Βρέχει - χιονίζει, η δισκέτα του PC Master θα φτάνει στα χέρια σας υγιής, χαίροντας διπλής προστασίας αδιάβροχης ζελατίνας και αλεξίσφαιρης θωράκισης 3.5 ιντσών. (Σε αντίθετη περίπτωση, μην ανησυχείτε: σε αυτό το "μαγαζί", οι αλλαγές γίνονται δεκτές.) PCM και...

Επιμέλεια δισκέτας: Χάρης Σαράντης - Νίκος Κυριαζάνος
Shell: Νίκος Κυριαζάνος
Κείμενα: Χάρης Σαράντης

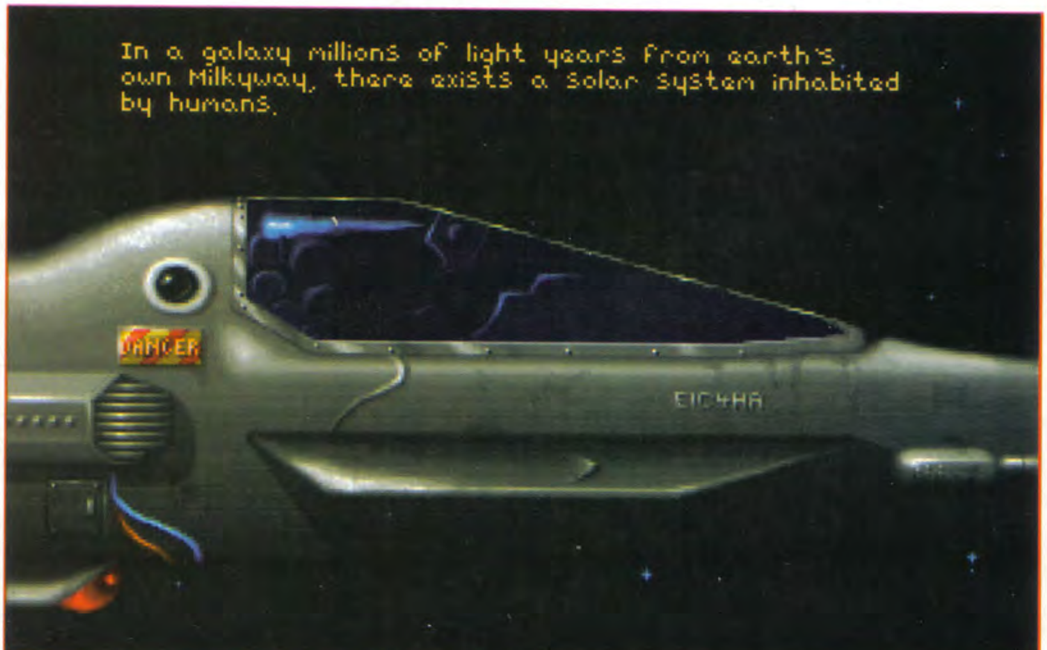
SOLAR WINDS

Shareware: Τίποτα δεν θυμίζει πλέον το μονόχρωμο παρελθόν. Το text έχει προ πολλού αντικατασταθεί από VGA graphics 256 χρωμάτων και πολυφωνική "ενορχήστρωση", έχει διαδεχτεί τα μονότονα έως εκνευριστικά μπιπ-μπιπ, το αέναο πληκτρολόγιο υποστηρίζεται πλέον από (τουλάχιστον ένα) joystick και mouse.

Κατασκευαστής: EPIC MEGAGAMES
Είδος: Space Action-Adventure
Απαιτήσεις: VGA, 286 ή ανώτερο
Υποστηρίζει: SoundBlaster, Joystick, Mouse

Σε όσους καταφέρουν να επιχειρηματολογήσουν εναντίον της προηγούμενης παραγράφου, μία λέξη έχω να αντιπαραθέσω: DOOM. Το πιο πολυσυζητημένο παιχνίδι της τελευταίας χρονιάς υπάγεται στην κατηγορία των shareware. Εκπληκτικά εύστροφοι τελικά αυτοί οι "εγκέφαλοι" των ηλεκτρονικών εγκεφάλων. Τη μεγαλύτερη μάστιγα των εμπορικών παιχνιδιών, την πειρατεία, κατάφεραν να μετατρέψουν σε διαφήμιση των προϊόντων τους.

Epic: Μία από τις



μεγαλύτερες εταιρίες κατασκευής shareware παιχνιδιών. Μία εταιρία που με κάθε νέα κυκλοφορία δικαιώνει τη φήμη της. Μία εταιρία που, χρησιμοποιώντας καλοδομημένες ρουτίνες, επιτυγχάνει ποιότητα, ταχύτητα και ανεξάρτηση από την... επιδημία της υπερβολικής κατανάλωσης MB.

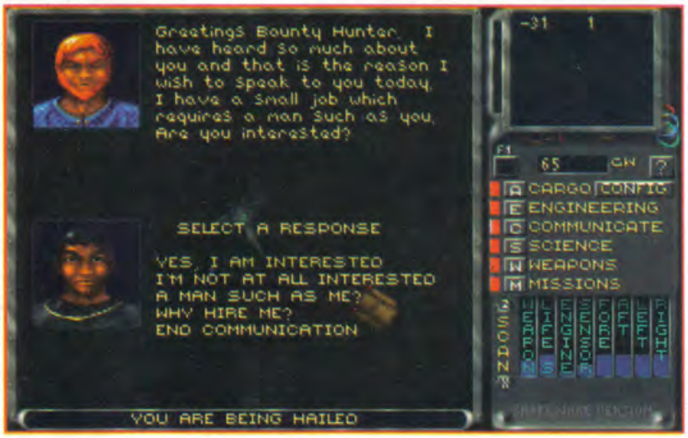
Solar Winds: Η ναυαρχίδα της δισκέτας 55. Αυτό και μόνο αρκεί...

Διαφορετική γνώμη έχει, όμως, ο γνωστός αρχισυντάκτης. Τέσσερις σελίδες. Τι να κάνω λοιπόν; Θα σου στερήσω, θέλοντας και μη, τη μαγεία τού "βρες το μόνος σου", φίλε αναγνώστη.

Σε αυτό το παιχνίδι καλείστε να παίξετε το ρόλο ενός κυνηγού επικηρυγμένων. Ομως, όπως λίαν συντόμως θα διαπιστώσετε, τα πράγματα δεν είναι και τόσο απλά, όσο η προηγούμενη πρόταση σας κάνει να πιστεύετε. Το Solar Winds δεν είναι shoot'em up. Θα χρειαστεί βέβαια να καταφύγετε αρκετές φορές στη δύναμη των πυρών του σκάφους σας και στην πείρα, την οποία έχετε αποκομίσει από το πλήθος των αστρόπλοιων που μέχρι τώρα έχετε κυβερνήσει, αλλά οι γρήγορες αντιδράσεις δεν είναι το μόνο που ζητάει η Epic από εσάς, αυτή τη φορά.

Τα dogfights είναι αναπόφευκτα, αλλά αποτελούν μόνο τη μία πλευρά του νομίσματος. Δεν πρόκειται να δείτε ποτέ το τέλος του παιχνιδιού αυτού, αν δεν πάρετε τις σωστές αποφάσεις. Η adventure διάσταση διαδέχεται κάθε μάχη και κάθε κίνηση. Σκεφτείτε καλά προτού πράξετε, προκειμένου να διατηρήσετε την (εγ)κεφαλική ακεραιότητα του δίσκου σας.

Ως γνωστόν, το συχνό save προκαλεί μεν φθορά των μαγνητικών στοιχείων, εξορκίζει όμως την ψυχοφθόρο διαδικασία του "φτου κι απ' την αρχή": Βρίσκεστε στην "αγκαλιά" του σκοτεινού διαστήματος, σε ένα πλανητικό σύστημα, έτη φωτός μακριά από τα γνωστά μας συστήματα. Η χρονολογία μάς είναι άγνωστη, αλλά τα μέσα που έχουν στη διάθεσή τους οι φυλές των πλανητών τις οποίες θα συναντήσετε φανερώνουν την εξαιρετικά προηγμένη τεχνολογία τους. Εσείς, ο Ιάκωβος Πέτρας (Jake Stone), έχετε τη φήμη του "καλύτερου". Ναι, είστε ο καλύτερος κυνηγός επικηρυγμένων, ο καλύτερος πληρωμένος δολοφόνος των γνωστών κόσμων. Αλλά, όπως θα διαπιστώσετε πολύ σύντομα, αυτό το "κουσούρι" σας θα πρέπει να τεθεί υπό έλεγχο. Προτού καλά -καλά προλάβετε να συνηθίσετε το χειρισμό του διαστημικού σκάφους σας (βελάκια-κίνηση, alt-laser, ctrl-ρουκέτες), ένα γαλάζιο διαστημόπλοιο εισέρχεται στο οπτικό πεδίο σας. Φυσικά, θα μπορούσατε να επιχειρήσετε να τον τινάξετε αμέσως στον αέρα, αλλά καλό δεν θα 'ταν να μάθετε πρώτα τι ακριβώς είναι αυτό το σκάφος; Ε, λοιπόν, και η οπτικοακουστική επικοινωνία αρχίζει.

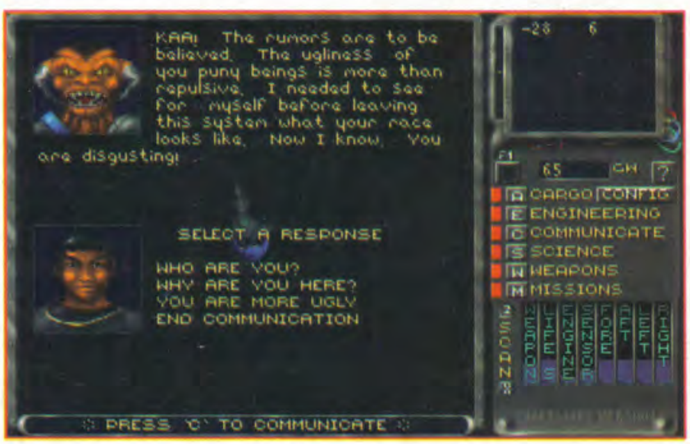


Απαντώντας στις παρατηρήσεις του τύπου -πολύ συχνά με ερώτηση-, καταφέρνετε να μάθετε ότι πρόκειται για έναν "εξωσυστημάτιο", η φυλή του οποίου αποφάσισε να απαλλάξει το σύμπαν από την ασχήμια των συνανθρώπων σας. Αφού αποσπάσετε όσο το δυνατόν περισσότερα στοιχεία, η συζήτηση τελειώνει, και ο τύπος - ο οποίος δεν θεωρεί απειλή λιγότερους από 20 από εσάς (εδώ που τα λέμε, το σκάφος του είναι σαφώς καλύτερο από αυτά του συστήματός σας) - αποφασίζει ότι δεν αξίζει να ασχολείται μαζί σας και με τη χρήση της clocked device γίνεται αόρατος - αν προλάβει φυσικά.

Η υπόθεση του παιχνιδιού εκτυλίσσεται βήμα-βήμα στην οθόνη του υπολογιστή σας - πολύ συχνά αποδεικνύεται εντελώς αντίθετη από τις προσδοκίες σας. Ετσι, θα πρέπει πολλές φορές να δράσετε με συμπόνια και κατανόηση και άλλες φορές με καχυποψία και lasers. Πάντως, όποιο δρόμο και αν επιλέξετε να ακολουθήσετε, θα πρέπει να έχετε υπόψη σας ότι οι κυβερνήσεις δεν σκέφτονται πάντα τα συμφέροντα των υπηκόων τους, ούτε επιδιώκουν συνέχεια τη διαφύλαξη της ειρήνης. Πολλές φορές, "κάποιοι" θα προσπαθήσουν να σας ρίξουν σε παγίδες, πολλοί θα συνωμοτήσουν εναντίον σας. Και πολλές φορές θα πρέπει να επικαλεστείτε όχι μόνο την εξυπνάδα, αλλά και την πονηριά σας προκειμένου να "ξεγλιστρήσετε".

Και λίγα λόγια για τα υπόλοιπα πλήκτρα και την παρουσίαση του παιχνιδιού.

Στην κύρια οθόνη του παιχνιδιού, σε ένα μεγάλο παράθυρο, παρακολουθείτε το σκάφος σας και το γύρω διάστημα. Το εύρος του



οπτικού πεδίου ρυθμίζεται από το πλήκτρο. Στο πάνω δεξί τμήμα της οθόνης βρίσκεται το ραντάρ. Στο κέντρο του, με μια άσπρη κουκκίδα, φαίνεται το σκάφος σας, ενώ σε αυτό διακρίνονται αντίπαλα σκάφη και πλανήτες, καθώς επίσης lasers και πύραυλοι που τυχόν έχουν εκτοξευτεί.

Στο κέντρο του δεξιού τμήματος αναγράφονται οι εντολές που έχετε στη διάθεσή σας και τα πλήκτρα τα οποία τις ενεργοποιούν:

A - cargo: Φανερώνει τι μεταφέρετε στο σκάφος σας.

E - engineering: Παρουσιάζει την κατάσταση των τμημάτων και του εξοπλισμού του σκάφους.

C - communicate: Επικοινωνία με σκάφος ή πλανήτη.

S - science: Ασπίδες, οπλικά συστήματα και γενικότερη περιγραφή αντίπαλου σκάφους.

W - weapons: Παρουσίαση και επιλογή ενεργών οπλικών συστημάτων του σκάφους σας.

M - missions: Αποστολές τις οποίες έχετε αναλάβει και συντεταγμένες προορισμού.

Ανά πάσα στιγμή, πατώντας F1, ανοίγει ένα παράθυρο στο πάνω αριστερό τμήμα της οθόνης. Από εδώ μπορείτε να αποθηκεύσετε την παρούσα θέση σας, να φορτώσετε μια προηγούμενη, να δείτε τη διεύθυνση για τυχόν επιθυμία register, να εγκαταλείψετε ή να ξαναρχίσετε το παιχνίδι. (Σε περίπτωση που προκύψει πρόβλημα με την SB, τρέξτε το με solar1/nosb, για απενεργοποίησή της). Επίσης, για να τρέξει το παιχνίδι χωρίς προβλήματα, θα πρέπει να έχετε δηλώσει στο config.sys files=25 και buffers=25 (τουλάχιστον).

Καλά ξεμπερδέματα...

Τώρα μπορείτε κι εσείς...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στη δισκέτα του PC MASTER. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (utility ή παιχνίδι), μπορείτε να μας το στείλετε. Θα πρέπει μόνο να δείξετε κάποια προσοχή στο θέμα του μεγέθους, αφού είναι προτιμότερο το πρόγραμμα να είναι μέχρι 10 Κ. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως αυτά που είναι μεγαλύτερα από 10 Κ δεν μας ενδιαφέρουν, αλλά θα πρέπει να ξέρετε ότι, όσο μικρότερο είναι ένα πρόγραμμα τόσο πιο εύκολα δημοσιεύεται.

Κάθε μήνα υπάρχει στη δισκέτα του PC MASTER ένα subdirectory, ειδικά για τα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας θα πρέπει να μας το στείλετε σε μια δισκέτα, η οποία να περιέχει κατά προτίμηση το source του προγράμματος, καθώς και το αντίστοιχο αρχείο .EXE ή .COM, στη διεύθυνση:

"Για τη δισκέτα του PC MASTER
Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα".

Επίσης, μέσα στη δισκέτα που θα μας στείλετε, θα πρέπει να υπάρχει και ένα document αρχείο, το οποίο να περιγράφει τη λειτουργία του προγράμματος. Για δική σας διευκόλυνση, στο φάκελο θα πρέπει να υπάρχει ΜΟΝΟ το υλικό που αφορά στη δισκέτα και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού, όπως Αλληλογραφία, HowTo κ.λπ. Για κάθε πρόγραμμα που θα περιλαμβάνεται στη δισκέτα η αμοιβή είναι 5.000 δρχ., ενώ για το καλύτερο πρόγραμμα του μήνα 10.000 δρχ.

Επίσης, το PC MASTER διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό είναι αρκετά αξιόλογο. Όσον αφορά στη γλώσσα προγραμματισμού, δεν υπάρχει πρόβλημα: γράφετε σε όποια γλώσσα θέλετε. Τι κάθεστε, λοιπόν; Ενεργοποιηθείτε! Το PC MASTER περιμένει τις "δουλειές" σας.

SUPAPLEX

Εδώ τα πράγματα είναι σαφώς πιο απλά. Από πλευράς υπόθεσης, δηλαδή. Γιατί κατά τ' άλλα...

Θυμάστε το Boulder Dash; Ε, λοιπόν, ακόμα και οι top του εκπληκτικού θμπιτου arcade θα τα βρουν σκούρα στο παιχνίδι με την -αστεία για τους ελληνόφωνους- επωνυμία Supaplex.

Στο Supaplex, λοιπόν, ελέγχετε κάτι που θυμίζει -σύμφωνα με την άκρως αποψηφιακοποιημένη φαντασία του Νίκου- bit παγιδευμένο σε πλακέτα. Ας το δεχτούμε λοιπόν: Το bit αυτό, όντας εμφανώς επηρεασμένο εμφανισιακά από τον απανταχού παρόντα Mr Pac Man, περιφέρεται από πλακέτα σε πλακέτα. Η ελπίδα της διαφυγής από το μάταιο εκείνο HiTech κόσμο δίνει τη δύναμη στο μικρό μας bit να αντιμετωπίσει τα πάνδεινα, προκειμένου να βρει (αφού

Κατασκευαστής: Digital Integration
Είδος: Maze Arcade
Απαιτήσεις: VGA, mouse
Υποστηρίζει: Sound Cards, Joystick





έχει συγκεντρώσει τον απαραίτητο αριθμό infotrons) το τετράγωνο με τη φωτεινή επιγραφή Exit. Εξοδος; Προς την επόμενη πλακέτα δηλαδή... Τι να κάνεις, σκληρή η ζωή για τους μικρούς, πόσο μάλλον για τους ελάχιστους, όπως τα bits ως μονάδα μέτρησης μνήμης.

Επί του πρακτέου. Εισάγοντας supaplex στο DOS prompt, εμφανίζεται μπροστά σας ένας Pac Man με χέρια και πόδια. Μην ανησυχείτε, δεν θα τον ξαναδείτε - μέχρι να ξαναφορτώσετε το παιχνίδι, φυσικά.

Εν συνεχεία, βρίσκεστε ενώπιον μιας πολύχρωμης οθόνης, από την οποία γίνονται οι βασικές επιλογές. Μεγάλο μπέρδεμα. Αγνοήστε τα πάντα και μετακινήστε την ηλεκτρική εκκένωση(!) στο πάνω αριστερό άκρο της οθόνης, στην επιλογή new player. Κατόπιν, στο message line εισαγάγετε το όνομά σας και πατήστε enter. Αυτό ήταν.

Τώρα θα βρίσκεστε για πάντα καταχωρισμένοι στα αρχεία του Supaplex (current level, συνολικός χρόνος ενασχόλησης με το παιχνίδι, μέσος όρος πίστας).

Μπορείτε να εισαγάγετε, με αυτόν τον τρόπο, έως είκοσι παίκτες και μετά, από το κάτω αριστερά παράθυρο, να επιλέξετε τον επιθυμητό. Αλλες δυνατότητες που σας παρέχονται σε αυτήν την οθόνη είναι η διαγραφή παίκτη (delete player), η παρουσίαση στατιστικών (statistics), μια ονομαστική και φωτογραφική παρουσίαση των "χαρακτήρων" και των blocks που θα απαντήσετε στις πίστες του παιχνιδιού (gfx-tutor), ένα demo του παιχνιδιού - το οποίο παρουσιάζεται αυτόματα ως screen saver, εάν για περίπου ένα λεπτό δεν γίνει κάποια ενέργεια, επόμενο level (skip) - πρέπει στο level list τα βελάκια να δείχνουν την κίτρινη επιγραφή (παρόν επίπεδο).

Εδώ υπάρχει και η επιλογή controls, η οποία σας μεταφέρει σε μια άλλη οθόνη/πλακέτα.

Από αυτήν μπορείτε να επιλέξετε κάρτα ήχου και συσκευή ελέγχου (joystick/πληκτρολόγιο). Προσοχή στην επιλογή Roland, η οποία φαίνεται ότι δεν συνεργάζεται καλά με όλα τα PCs, οδηγώντας πολλά από αυτά σε ολικό κόλλημα. Μην παίζετε λοιπόν με αυτή την επιλογή, αφού μπορεί ακόμα και να χρειαστεί να ξανααποσυμπιέσετε το πρόγραμμα. Επίσης, το αρχείο για το internal speaker με την επωνυμία samples δεν είχε καμία ουσιαστική διαφορά από το "μη sampled" κομμάτι, αλλά καταλάμβανε χώρο. Γι' αυτό, μη σας παραξενέψει η απάντηση file not found στην επιλογή αυτή. Κοιτάξτε μόνο τα ελεύθερα bytes της δισκέτας και θα κατανοήσετε... Επειτα από όλα αυτά, OK και το παιχνίδι αρχίζει.

Ο χειρισμός είναι πραγματικά απλός. Βελάκια ή joystick και το bit κινείται προς την αντίστοιχη κατεύθυνση. Space και εντολή κίνησης και το bit κάνει πως κινείται προς τα εκεί, τρώγοντας το infotron ή σπρώχνοντας το block, αλλά χωρίς να κινηθεί πραγματικά, με κίνδυνο να του "πέσει ο ουρανός στο κεφάλι".

Ενα arcade, του οποίου η ύπαρξη στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών κανέναν δεν θα παραξένευε (πριν από μερικά χρόνια τουλάχιστον). ■



ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ CONVERT

Αυτόν το μήνα, το πρόγραμμα αναγνώστη έρχεται από το Καρπενήσι. Ο Διονύσης Παρούτσας φρόντισε να μας απαλλάξει από τη σκοτεινή πλευρά των εξελληνισμένων Windows, τα ακατανόητα σύμβολα που εμφανίζονται στην οθόνη μας στη θέση των ελληνικών χαρακτήρων, σε περίπτωση που προσπαθήσουμε να διαβάσουμε ένα κείμενο Windows από το DOS. Το πρόγραμμα αυτό μπορεί να φανεί ιδιαίτερα χρήσιμο σε όσους εναλλάσσουν περιβάλλοντα, αφού σας δίνει τη δυνατότητα να παρακάμψετε τη συχνά εκνευριστική και πάντα χρονοβόρα διαδικασία του win - load - export.

Τις οδηγίες και τα switches του προγράμματος θα βρείτε στο convert.txt, ανοίγοντάς το από Windows ή αν το μετασχηματίσετε, με την εντολή convert convert.txt newfile.ext, από DOS.



CPU:	**386**
RAM:	**1 MB**
ΚΑΡΤΑ:	**VGA**
ΗΧΟΣ:	**ADLIB - SOUNDBLASTER**
HD:	**1.3 MB**
Παίκτης:	**1**

Δεν ξέρω τι γνώμη έχετε εσείς, αλλά εγώ έχω την εντύπωση ότι τους τελευταίους μήνες το PC GAMES δημοσιεύει κυρίως Adventures, Simulations και Strategy. Αυτόν το μήνα έφτασε στα χέρια μας το Zool 2 στην έκδοση για CD. Είναι γεγονός ότι, μόλις το είδαμε, στο μυαλό μας ήρθε το πρώτο της σειράς και βέβαια οι υπέροχες στιγμές που περάσαμε μαζί του.

Από την πρώτη κιόλας στιγμή διαπιστώσαμε ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι με πολλά χρώματα, που όμως μπορεί να κουράσουν ένα νέο παίκτη arcade. Σε αυτό το νέο Zool, ο πρωταγωνιστής δεν είναι μόνος του. Υπάρχει η Zooz, το θηλυκό ταίρι του Zool, αλλά και ένας εξωγήινος σκύλος, ο Zoon, που έχει δύο κεφάλια. Η μόνη διαφορά του Zool από τη Zooz είναι ότι ενώ ο Zool μπορεί να διαλύει τα ψεύτικα ταβάνια πηγαίνοντας προς τα πάνω, η φίλη του μπορεί να διαλύει τα ίδια αλλά μόνο προς τα κάτω.

Ξεκινώντας το παιχνίδι, η εθιστικότητά του μας περιβάλλει από την πρώτη στιγμή και μας "κολλά" πάνω στο joystick για πολλές ώρες. Αυτό συμβαίνει γιατί οι πίστες είναι τόσο μεγάλες όσο ακριβώς χρειάζεται. Ετσι, δεν κουράζουν τον παίκτη, ενώ το στήσιμό τους είναι τέτοιο που δυσκολεύει όσο αυξάνεται το επίπεδο χωρίς να γίνονται κουραστικές. Το παιχνίδι χωρίζεται σε 6 κόσμους, καθένας από τους οποίους έχει τις δικές του ιδιαιτερότητες. Αν κατά τη διάρκεια ενός κόσμου πάρουμε τρία Bonus (το σηματάκι του σκύλου), ακολουθεί μία πίστα για συγκομιδή πόντων.

Στο σημείο αυτό θα ήθελα να επισημάνω ότι ο Zool είναι ένα μυρμήγκι-ninja, το οποίο σπάζοντας τον κανόνα των Κινέζων πολεμιστών μπορεί και χρησιμοποιεί ένα όπλο με σκοπό την εξόντωση του κακού Mental Block που μπορεί να παίρνει τις μορφές που θέλει.

Τα γραφικά, εκτός από τα πολλά χρώματα που διαθέτουν, είναι και πολύ καλά σχεδιασμένα. Το γεγονός αυτό, σε συνδυασμό με το πολύ καλό και ομαλό scrolling, καθιστά το Zool 2 κορυφαίο στην κατηγορία του. Στην έκδοση για CD έχουν προστεθεί και κάποια animations που πρέπει να έχουν φτιαχτεί σε κάποιο πρόγραμμα όπως το 3D Studio. Το παιχνίδι, όμως, δεν σταματάει εδώ. Υπάρχει επιλογή για δύο παίκτες, οι οποίοι -όπως είναι λογικό- δεν παίζουν μαζί, καθώς και η δυνατότητα για αλλαγή του μεγέθους της οθόνης, για όσους νιώθουν κούραση με το full-screen mode που είναι και το αρχικό. Ο ήχος και τα εφέ είναι ικανοποιητικός, αλλά ο συνδυασμός τους λείπει κατά τη διάρκειά του.

Σημειώνουμε, όμως, και κάτι αρνητικό για το Zool 2. Τα πολλά χρώματα του background μπερδεύονται με τους χαρακτήρες και τα δώρα, κάτι που μετά την πάροδο μερικών ωρών κουράζει. Τέλος, το παιχνίδι το "σπονσοράρει" η εταιρία Chupa Chups που παράγει γλειφιτζούρια, φαινόμενο αρκετά συχνό τελευταία. Το Zool 2 μας προσέφερε το TeleClub.

Του Κώστα Γιαγιά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα καλύτερα arcade.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	93
ΑΝΤΟΧΗ	84

85%





PC GAMES **REVIEW**

The Terminator: Rampage

CPU:	386
RAM:	2 MB
Κάρτα:	VGA
Ηχος:	Soundblaster
Παίκτης:	1

Τελικά, καθώς φαίνεται, τα Doom-Clone παιχνίδια όλο και θα πληθαίνουν, αφού το νέο είδος αντι-παιχνιδιού μέρα με την ημέρα αποκτά περισσότερους νέους φίλους. Φυσικά, το παιχνίδι-πρωτοπόρος δεν ήταν το Doom αλλά το Wolfstein 3D, με το οποίο μάλιστα μοιάζει, σε ό,τι αφορά το στήσιμο, και το Terminator: Rampage. Οπως ίσως έχετε καταλάβει, το Terminator: Rampage είναι η συνέχεια του Terminator: 2029, το οποίο δυστυχώς είχε απογοητεύσει τους περισσότερους από εμάς, κάτι ωστόσο το οποίο δεν ισχύει για το Terminator: Rampage. Η υπόθεση είναι λίγο πολύ γνωστή, αφού βασίζεται στις δύο γνωστές κινηματογραφικές ταινίες. Εμείς υποδυόμαστε το μελλοντικό στρατιώτη, ο οποίος στέλνεται στο παρελθόν προκειμένου να σταματήσει το ανθρωποειδές Metu-Node, προτού αυτό ολοκληρώσει την αποστολή του (τη δολοφονία του John Connors). Ωστόσο, τα πράγματα δεν συμβαίνουν όπως ακριβώς τα έχουμε σχεδιάσει. Ξεκινώντας, βρισκόμαστε μέσα σε ένα κτίριο, έχοντας μόνο ένα μικρό όπλο. Αυτό, όμως, που διαπιστώνουμε είναι ότι, εκτός από τη Metu-Node, υπάρχουν εκατοντάδες ακόμα robots και ανθρωποειδή, τα οποία θα μας εμποδίσουν να ολοκληρώσουμε την αποστολή μας. Συνολικά, υπάρχουν 30 πατώματα - levels, τα οποία θα πρέπει να εξερευνήσουμε προτού φτάσουμε στον μεγάλο κακό.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα μέτριο Doom-Clone παιχνίδι με ιδιαίτερη όμως ατμόσφαιρα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	80
ΑΝΤΟΧΗ	82

84%

Για να καταφέρουμε να τον αντιμετωπίσουμε, θα πρέπει κατά τη διάρκεια των διάφορων levels να βρούμε τα τμήματα του PPC (Phased Plasma Cannon), το οποίο είναι απαραίτητο για την τελική μάχη. Υπάρχουν πάρα πολλές τοποθεσίες προς εξερεύνηση και θα συναντήσουμε γραφεία, computers, φυτά, σιντριβάνια και πίνακες ζωγραφικής και όλα αυτά με πολλά οπτικά εφέ. Φυσικά, για να αποδοθούν με τρόπο πειστικό, έχει γίνει πολύ καλή δουλειά στον τομέα των γραφικών. Πρόκειται ίσως για το καλύτερο σημείο του παιχνιδιού. Βέβαια, για όλα αυτά υπάρχει και το αντίτιμο. Η κίνηση του χαρακτήρα είναι αρκετά αργή, ιδίως όταν κινείται αριστερά - δεξιά, κάτι που σε πολλές μάχες θα μας οδηγήσει σε βέβαιο θάνατο. Ακόμα και με τη βελτίωση του επεξεργαστή του PC, δεν καταφέραμε να επιτύχουμε αισθητή βελτίωση της ταχύτητας του παιχνιδιού. Ωστόσο, εάν αυτό δεν σας ενοχλεί ιδιαίτερα, θα απολαύσετε το παιχνίδι, καθώς τόσο τα γραφικά όσο και ο ήχος είναι πάρα πολύ καλά και σε μερικά σημεία ανώτερα -θα έλεγα- ακόμη και από αυτά του Doom. Συνιστάται στους φίλους των ταινιών Terminator και φυσικά στους οπαδούς των Doom-Clone παιχνιδιών. Το παιχνίδι μας προσέφερε το Tele-Club σε έκδοση CD.

Του Αργύρη Γιαγιά





PC GAMES — REVIEW

Raptor: Call of the Shadows

CPU:	386
RAM:	1 MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	ADLIB - SOUNDBLASTER
HD:	12 MB
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1

Τα shoot'em up παιχνίδια, παρ' ότι δεν έχουν φανατικούς οπαδούς, αποτελούν ωστόσο αναπόσπαστο μέρος της συλλογής παιχνιδιών ενός gamer. Το πιο σημαντικό προσόν τους είναι ότι προσφέρουν δράση γρήγορα, άμεσα και είναι προσιτά στον καθένα. Στο PC, μολονότι τα τελευταία χρόνια τα παιχνίδια είναι ίσως το κυρίαρχο πλέον software, δεν έχουμε δει κάποιο αξιόλογο shoot'em up. Τα παλαιότερα - Xenon 2, 1942 και Flying Shark -, αν και παίζονται ακόμα και σήμερα, σίγουρα δείχνουν την παλαιότητά τους και είναι πια ξεπερασμένα.

Το κενό ήρθε να καλύψει το νέο παιχνίδι της Apgee (η οποία δείχνει να ειδικεύεται σε τέτοια παιχνίδια), το οποίο ήδη έχει σημειώσει μεγάλη επιτυχία στην Ευρώπη, μια και κυκλοφορούσε αρκετούς μήνες ως shareware σε πάρα πολλές βάσεις. Οσοι το έχετε δει, θα το περιμένατε με ανυπομονησία, καθώς τα μόλις 4 levels της software έκδοσης ήταν πολύ λίγα. Πράγματι, πριν από λίγο καιρό κυκλοφόρησε και η κανονική έκδοση, η οποία περιλαμβάνει τρία επίπεδα με 10 levels το καθένα και τέσσερα επίπεδα δυσκολίας. Οπως και στη shareware έκδοση, έτσι και εδώ υπάρχουν όλα τα ενδιάμεσα animated scenes, καθώς και το εισαγωγικό φιλμάκι. Εξάλλου, μετά το τέλος ενός επιπέδου υπάρχουν επίσης κάποιες εικόνες, οι οποίες δείχνουν την καταστροφή που έχετε προξενήσει, καθώς και ένα κείμενο που σας προετοιμάζει για το τι θα επακολουθήσει.

Ευτυχώς, οι υπεύθυνοι της Cygnous Studios δεν έκαναν το λάθος να πλαισιώσουν το Raptor με κάποιο υποτιθέμενο σενάριο. Η ιστορία είναι απλή. Είστε ένας μισθοφόρος πιλότος που πυροβολείτε ό,τι κινείται. Σκορ δεν υπάρχει και το νούμερο που θα δείτε στο πάνω μέρος της οθόνης μεταφράζεται σε δολάρια. Με αυτά, θα αγοράζετε ενέργεια για το σκάφος σας (απαραίτητη γιατί, εάν φτάσει στο 0, χάνετε αμέσως, μια και δεν υπάρχουν οι γνωστές 3 ζωές), καθώς και έξτρα όπλα, τα οποία είναι απαραίτητα για τη συνέχεια των αποστολών, αφού τα πράγματα όλο και θα δυσκολεύουν. Βέβαια, τα πιο πολλά από αυτά είναι και τα πιο ακριβά (παραπάνω από ένα εκατομμύριο) και είναι δύσκολο να τα αποκτήσετε. Ωστόσο, προσπαθήστε να προμηθευτείτε το TH19 όσο πιο γρήγορα μπορείτε, γιατί είναι το καλύτερο και ένα από τα πιο φθηνά όπλα (250650).



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

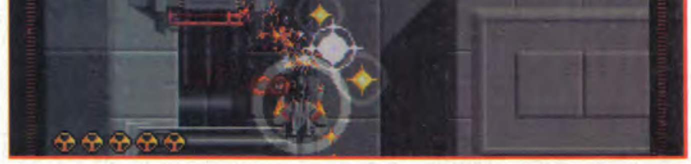
Το καλύτερο shoot'em up στα PCs.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	93
ΑΝΤΟΧΗ	90

89%

Εκτός από τα παραπάνω, όμως, διαθέτει σε υψηλό επίπεδο τα τρία κύρια χαρακτηριστικά που χρειάζεται ένα shoot'em up. Γραφικά, ήχος, ταχύτητα είναι και τα τρία από τα καλύτερα όχι μόνο του είδους αλλά και αναξαρτήτως κατηγορίας ειδών παιχνιδιού. Ειδικά όμως για τα shoot'em ups, πρόκειται για ό,τι καλύτερο έχουμε δει μέχρι σήμερα και σίγουρα το Raptor είναι με διαφορά το καλύτερο shoot'em up στα PCs μέχρι αυτή τη στιγμή. Απαραίτητη η απόκτησή του, ακόμη και γι' αυτούς που δεν είναι φίλοι του είδους.

Του Αργύρη Γιαγιά



ΟΙ ΘΡΥΛΟΙ ΤΩΝ ADVENTURES!



Δύο βιβλία με τις λύσεις των δημοφιλέστερων adventures, γραμμένα ειδικά για τους οπαδούς της περιπέτειας.

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΗΜΕΡΑ!

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ-ΑΘΗΝΑ: **COMPUPRESS SUPPORT CENTER**
Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3601761, 3641095.
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 287610, 284864, Fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: **MTS INSTITUTE OF COMPUTER SCIENCE** Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ
ADVENTURES II, ADVENTURES III

Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση:
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑ: ....
ΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....
Τ.Κ: ....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....
ΗΛΙΚΙΑ: ....
ΥΠΟΓΡΑΦΗ: ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή:

- ❑ Το βιβλίο Adventures II ....4.100 δρχ.
- ❑ Το βιβλίο Adventures III ....4.500 δρχ.
- ❑ Τα βιβλία Adventures II & III ....8.600 δρχ.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

PCM

FEDERATION II

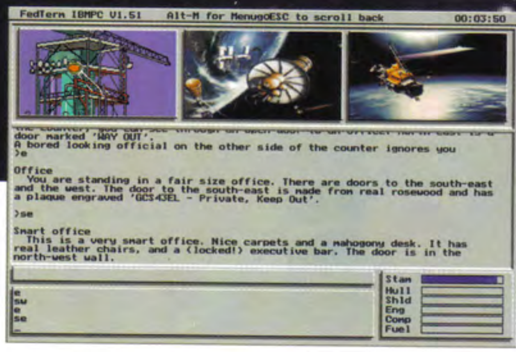
ΚΑΙ ΤΩΡΑ... Η ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΣΑΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ!

ΑΠΟ ΣΗΜΕΡΑ ON-LINE ΡΑΝΤΕΒΟΥ ΣΤΟΥΣ ΑΠΕΡΑΝΤΟΥΣ ΓΑΛΑΞΙΕΣ ΤΟΥ FEDERATION II

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΤΟΠΙΚΟΣ ΚΟΜΒΟΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

Το εκπληκτικό multi-user space fantasy game σε λίγο κοντά σας, on-line, μέσω της CompuLink





...Κάπου έξω από αυτόν τον κόσμο, στο μακρινό διάστημα, μερικοί άνθρωποι αναζητούν τρόπους για να κατακτήσουν τους γαλαξίες. Κάθε βράδυ στην **CompuLink** το ψυχρό σκοτεινό και μυστηριώδες διάστημα σάς αποκαλύπτει την άλλη του πλευρά.

Πραγματικοί άνθρωποι, on-line, συνεργάζονται με άλλους ανθρώπους, real-time, με έναν κοινό στόχο: Να "χτίσουν" την τύχη τους... Δημιουργούν τεράστιες περιουσίες, κυνηγούν επικηρυγμένους θέτοντας σε κίνδυνο τη ζωή τους, γίνονται έμποροι, κατακτούν νέους πλανήτες και χτίζουν αυτοκρατορίες. Η αναζήτηση στο παγωμένο διάστημα δεν σταματά ούτε μία στιγμή!

FEDERATION II, το νέο συναρπαστικό multi-user game της CompuLink. Ένα παιχνίδι στρατηγικής, πραγματικής δράσης και ατέλειωτης αναζήτησης.

Το **FEDERATION II** δημιουργήθηκε μόνο για σας τους φιλόδοξους, ριψοκίνδυνους κυρίαρχους του γαλαξία, που έχετε βαρεθεί να κυνηγάτε εξωγήινους και... απροστάτευτα τερατάκια.

CompuLink Games Pack

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
ΝΑΙ! Ενδιαφέρομαι να εγγραφώ στην CompuLink και να αποκτήσω πρόσβαση στο νέο multi-user game **FEDERATION II**

ΕΠΩΝΥΜΟ.. ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.................................. ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................................. Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....